劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」

アニメビジュアルガイド

ニュータイプ編集部・編



ひとりの少女が願い続けたもの――

監督 須藤友徳

TYPE-MOON
奈須きのこ&武内崇

スペシャル描き下ろし色紙
収録

劇場版「Fate/stay night
［Heaven's Feel］」

I. presage flower

II. lost butterfly

III. spring song

全三章をこの1冊に

KADOKAWA

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」

アニメビジュアルガイド

ニュータイプ編集部・編



劇場版
Fate/stay night [Heaven's Feel]
アニメビジュアルガイド

ニュータイプ編集部・編

劇場版

Fate stay night Heaven's Feel

I presage flower

劇場版

Fate stay night Heaven's Feel

II lost butterfly

劇場版

Fate stay night Heaven's Feel

III spring song

劇場版 Fate stay night Heaven's Feel

Animation Visual Guide



［Heaven's Feel］」の歩み

「Fate/stay night [Heaven's Feel]」の主な出来事を
を打ち立てた［ＨＦ］の歩みを、今一度振り返ろう。



2014年

7月27日
品川インターシティホールにて開催された「Fate Project最新情報発表会」にて、劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」の制作を発表

2016年

3月27日
AnimeJapan 2016の「Fate Project 2016」ステージイベントにて、劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」は全三章の構成で第一章は２０１７年に公開予定であることを発表

2017年

3月26日
AnimeJapan 2017の「Fate Project 2017」スペシャルステージにて、劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」I.presage flowerのタイトルで同年10月14日に公開されることを発表

5月5日
イベント「マチ★アソビ」vol.18のイベントの一環として、徳島市徳島こども交通公園にて「桜の植樹会」を開催。以後、「マチ★アソビ」にて「桜を見守る会」が毎回行なわれた

10月8日
徳島にて第一章「完成披露ワールドプレミア上映イベント」を開催



劇場版
Fate
stay night
Heaven's Feel

三章合計 興行成績

観客動員：335万人
興行収入：52億円

三章合計 Blu-ray & DVD 出荷数

43万枚

※データは2021年10月時点のものです。

年表で見る「Fate/stay night

各章の公開日やBlu-ray&DVDの発売など、劇場版
ピックアップして年表にした。さまざまな記録

年	日付	内容
	10月14日	劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」I.presage flowerが全国128館で公開
2018年	5月9日	劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」I.presage flower Blu-ray＆DVD発売
2019年	1月12日	劇場版「Fate/st ay night [Heaven's Feel]」II.lost butterflyが全国132館で公開
	8月21日	劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」II.lost butterfly Blu-ray＆DVD発売
2020年	8月15日	劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」III.spring songが全国156館で公開
2021年	3月16日	第三章ビデオマスター版特別上映企画を発表。桜の開花時期に合わせた同年3月22日以降、全国121館の映画館にて再上映
	3月31日	劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」III.spring song Blu-ray＆DVD発売
	4月4日	『劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」～桜を見守る会～完結編』を開催





「Fate/stay night [Heaven's Feel]」 World Guide

魔術師と英霊が聖杯を巡って戦う「Fate/stay night」には３つのルートがあり、[Heaven's Feel] は間桐桜をヒロインに描くファイナルルートである。

「Fate/stay night」ルート紹介

セイバールート Fate

戦うと決めた、それが彼女の誓い——

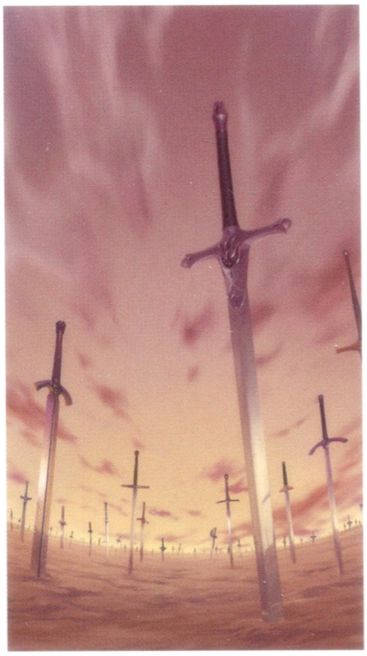
セイバーと衛宮士郎の絆を軸に描かれる［Fate］ルート。みずからが「聖杯戦争」に参戦することで戦いを止めようと決意した士郎だが、魔術師として半人前の士郎はセイバーに十分な魔力供給をできず、セイバー本来の能力が発揮できずにいた。さらに、命を懸けて戦おうとするセイバーと、「女の子を戦わせるわけにはいかない」という士郎の間に衝突が絶えない。しかし、遠坂凛とアーチャーの協力や、数々の激戦を通して絆を深め合い、真のパートナーとなった2人は、お互いへの思いとそれぞれの信念を胸に、「聖杯戦争」へと立ち向かっていく——。



遠坂凛ルート Unlimited Blade Works

体は剣でできている——

凛とアーチャーを軸に描かれる［Unlimited Blade Works］ルート。聖杯戦争への参加を表明した士郎に対し、凛は「ここから先は敵同士」だと告げる。しかし、ひそかに凛にあこがれていた士郎は凛を敵と見なすことができなかった。その後も無防備に日常生活を送る士郎に業を煮やした凛は士郎を襲撃するが、ライダーが介入し、2人はなし崩し的に同盟関係を結ぶことに。だが、アーチャーは時折憎悪に満ちた視線を士郎に向ける。アーチャーが今回の聖杯戦争で召喚に応じた理由。それは士郎と同じ時代に召喚され、士郎を抹殺することだった。



聖杯戦争

手にした者の願いを叶える「聖杯」を巡る争い

「聖杯戦争」とは、手にした者のあらゆる願いを叶える万能の願望機「聖杯」の所有を巡り、七人の魔術師が奪い合う争い。その戦いで魔術師たちは、聖杯によって召喚される英霊をサーヴァントとして契約し、サーヴァントへの絶対命令権・令呪を駆使して最後のひとりになるまで生き残りを懸けて戦う。





サーヴァント

聖杯戦争に際して召喚される、使い魔にして英霊

聖杯戦争に際して聖杯によって召喚される七騎の使い魔。その正体は人類史に名を残す英雄であり、生前の偉業を基に形を成した「宝具」をもつ。人間をはるかに圧倒する身体能力と宝具は人間に御し得るものではないが、召喚される際に刻まれる「現界のための絶対条件」として令呪への服従を背負わされるため、マスターとの協力関係を余儀なくされる。

間桐桜ルート

Heaven's Feel

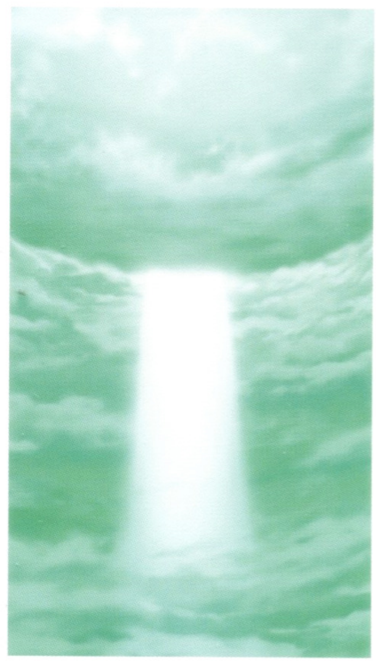
この運命に、終止符を打つため――

士郎と桜を軸に描かれる［Heaven's Feel］ルート。士郎を慕っていた桜は、士郎がケガをしたことをきっかけに、士郎の家に通って朝食と夕食を作る優しい日々を過ごしていた。しかし、「聖杯戦争」が始まると、冬木の町に流れる空気が一変。あちこちで殺人事件が起き、不穏な空気が流れはじめる。桜の身を案じた士郎は桜を自宅に泊めることに。その一方で士郎は召喚したサーヴァント、セイバーとともに、凛と同盟を結び「聖杯戦争」に臨むことになる。だが、その戦いは暗躍する者たちによって大きくきしみ、歪みはじめていた。













【ライダー】

「騎兵」の英霊。乗り物に関する伝説をもつ英霊が該当する。クラス別能力は「騎乗」と「対魔力」。強力な宝具を所有する。



【アーチャー】

「弓兵」の英霊。「三騎士」の一角。クラス別能力は「対魔力」と「単独行動」。基本能力は低いが、宝具やスキルで補う。



【セイバー】

「剣士」の英霊。「三騎士」の一角。魔力以外の能力値が最高ランクであることが求められることから「最優」と称される。クラス別能力は「対魔力」と「騎乗」。



【アサシン】

「暗殺者」の英霊。能力は低く直接戦闘には向かない。クラス別能力「気配遮断」を活かした戦い方が肝要となる。



【バーサーカー】

「狂戦士」の英霊。狂気を得た逸話をもつ英霊が該当。クラス別能力は「狂化」。デメリットは多いが自身の能力を強化可能。



【ランサー】

「槍兵」の英霊。「三騎士」の一角。全体的な敏捷性が最も高い英霊が該当する。クラス別能力は「対魔力」。



【キャスター】

「魔術師」の英霊。クラス別能力は「陣地作成」と「道具作成」。魔術の能力値が最高クラスに達しているが、戦闘能力が低いことが多い。

劇場版

Fate stay night Heaven's Feel

I.presage flower
II.lost butterfly
III.spring song

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」
アニメビジュアルガイド

CONTENTS

＊Newtype本誌プレイバックは、2017年～2020年刊行のNewtype本誌またはムックに掲載されたインタビュー記事から抜粋、再録したものです。


劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」
I. presage flower
Story

つかの間の幸せ

「はい……間桐……桜です」





ある雨の夜、ケガのために部活に出ずに自宅で過ごす衛宮士郎のもとへ、士郎の友人・慎二の義妹である桜が訪れる。保護者代わりの大河とともに、桜から詳しい話を聞くことにした士郎。士郎の手伝いをしたいという桜の申し出に賛同できない士郎と大河だったが、桜は頑として譲らなかった。













土蔵で眠ってしまった士郎が見るのはいつもの夢——「思い出に浸ることは許さない」と言わんばかりに大火災の記憶が甦る。幸せに過ごす今でも、その出来事は忘れ得ぬ記憶として士郎の心に根差している。

弓道部の期待の新人である衛宮士郎は、大会前のバイト中にケガをしてしまう。そんな士郎のもとに友人である間桐慎二の妹・桜が突如訪れる。士郎の家事の手伝いをしたいという桜。士郎と、彼の保護者代わりである藤村大河は桜の提案に反対だったが、彼女はかたくなに首を横に振るばかり。その後も幾度となく衛宮邸を訪れる桜に2人は根負けし、彼女の申し出を受け入れることに。不慣れな家事を士郎に教えてもらいながら根気よく覚えていく桜。そんなようすを見て士郎は、桜がいることが日常だととらえるようになる。

高校受験を終え、晴れて穂群原学園生となった桜は、士郎といっしょに登校することも。そんなある冬の朝——土蔵で寝てしまった士郎はいつもの夢から覚め、ゆっくりと目を開ける。するとそばには笑顔の桜の姿があった。いつもと変わらない一日が始まるも、冬木市内では物騒な事件や事故が頻発し、士郎の周囲に静かに影を落としていく。夕刻、桜を自宅へ送り届けた後に遭遇した桜の祖父・間桐臓硯。その帰り道、すれ違った謎の少女。臓硯が問うアインツベルンの娘とは？ 謎の少女が告げた言葉は何を意味するのか。







「わたし、先輩のお家じゃないとごはんおいしくいただけなくなっちゃったんですから」

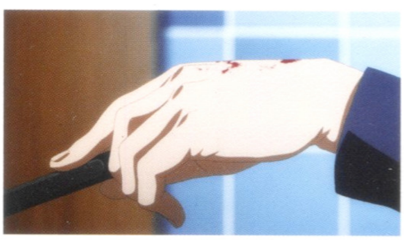
寒さが染みる真冬の朝、いつもどおり桜といっしょに登校する士郎。家事の手伝いのために毎日訪ねてきてくれる桜を気遣い、「桜には桜の生活があるんだから」と諭す士郎だったが、彼女は「趣味は料理と弓だけなので無理はしていない」と返す。そして「将来の目標は先輩の味を超えること」とこれまでのように士郎の家に通いたいと遠回しに伝える。彼女のかわいらしい表現に、士郎は照れ笑いを浮かべる。

「早く呼び出さないと死んじゃうよ、お兄ちゃん」





桜を送り夜道を自宅へと向かう士郎。ふと視線をやると、銀髪の少女がこちらをじっと見ていることに気づく。しかし、2人の間をパトカーが通り過ぎると、少女の姿は消えていた。その夜、いつも見る夢のなかにも現われた、謎の少女が残した言葉の意味とは？



朝食の準備をしていた士郎の左手の甲には、前日までなかったあざがうっすらと浮かんでいた。そのことに気づいた桜は朝食もほとんど喉を通らない。食事を終え屋敷を出ようとした桜は立ち止まり、士郎に意味深な言葉を告げる。



「今日、できるだけ早く学校から家に帰ってきてもらえませんか」

Newtype本誌 プレイバック

2017年2月号 コメント

［STAFF］キャラクター原案 **武内崇**

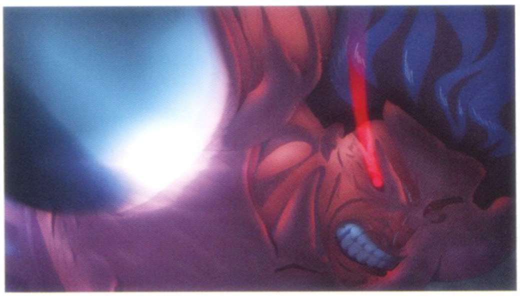
［STAFF］原作 **奈須きのこ**

——劇場版［HF］の制作が発表され、監督は劇場版「空の境界」をはじめufotableが手がけるTYPE-MOON作品に長年携わってきた須藤友徳さんに決まりました。今の率直なお気持ちをお聞かせください。

武内　［HF］は「Fate/stay night」の3つの物語の中で、発表当時に最も賛否が分かれたエピソードでした。映像化するのに最も難度の高い話だと思っています。でも、当時から［HF］に気持ちが入っていた須藤さんが監督してつくるのであれば楽しみですし、あのころに比べると「Fate」シリーズが広がっているので、当時から［HF］を知っている人にとっても、新しい発見がある作品になるんじゃないかなと期待しています。

奈須　絵コンテを拝見しましたが、あれだけの絵コンテのクオリティならば映像にも気合いが入ると思いますし、何よりも須藤監督がブレていないので、ufotableさんも存分に力を振るっているのではないかと楽しみにしています。

最強VS最優











「最強のサーヴァント」とうたわれるだけあって、巨大な斧剣を軽々と振り回す腕力をもつバーサーカー。今回の聖杯戦争で召喚されたバーサーカーは判断力にもほとんど迷いが見られず、図抜けた戦闘センスをもつ英霊のようだ。









圧倒的な力でねじ伏せようとするバーサーカーに気圧されるも、ひるまず立ち向かうセイバー。バーサーカーの拳で鎧が砕かれ胃液を吐こうとも、戦意を失うようすはなく、すぐに体を起こし立ち上がる。満身創痍のセイバーを苦痛の表情で見つめる士郎は心のなかで願う、「逃げてくれ」──と。

慎二に弓道場の片付けを押し付けられた士郎は、陽が落ちるなかひとり学校に残り、黙々と作業していた。片付けが終わり帰宅しようとしたそのとき、サーヴァント同士の戦いを偶然目にしてしまう。すぐさま逃げ出したが目撃者を消すために追ってきたランサーに心臓を槍でひと突きされ、瀕死の重傷を負う士郎。そこに現われた遠坂凛は、父の形見であるペンダントを使い、士郎の命を救うのだった。命は取り留めたものの、士郎は自宅まで追ってきたランサーに再び追い詰められる。そのとき土蔵の召喚陣が輝き、鎧をまとった騎士・セイバーが現われた。この偶然の出来事により、士郎はセイバーと契約を交わすこととなった。

　戦いに巻き込まれた士郎は凛の案内で言峰教会を訪ね、言峰綺礼から聖杯戦争についての説明を受ける。10年前の大火災の原因が第四次聖杯戦争にあると知り、マスターとして今回の聖杯戦争に挑むことを決意する士郎。そんな彼の前に、イリヤスフィール・フォン・アインツベルンと名のる少女が立ちふさがった。圧倒的な魔力をもつイリヤと、破格の戦闘能力を有するバーサーカー。傷つき倒れても立ち上がるセイバーを見守っていた士郎は、今なすべきことのために走りだす。









劣勢のセイバーを見守っていた士郎は、バーサーカーに砕かれた鎧の下に隠された傷に気づく。それは、召喚されたセイバーが士郎を守るために、ランサーから受けた傷だった。自身の無力さに肩を震わす士郎と、苦しげな表情で戦況を見つめている凛。そのとき——士郎が突然駆けだした。

「何をすれば
正義の味方に
なれるんだ」









セイバーを討ち取ろうと構えるバーサーカーの前に飛び出し、セイバーを突き飛ばす士郎。そこに振り下ろされるバーサーカーの斧剣。朦朧とする意識のなか、闇に沈んでいく士郎の耳に、懐かしい声が聞こえてくる——「子どものころ、正義の味方にあこがれてた」。かなたに見える光に手を伸ばし、士郎は声の主である衛宮切嗣に問いかける。



「あいつ、
いいやつだな」





「次に会ったら敵同士だから」と忠告し去っていく凛を見送る士郎の手には、凛が買ったペットボトルが握られていた。何だかんだ世話を焼いてくれる凛の行ないに、士郎は苦笑した。

Newtype本誌 プレイバック

2017年2月号インタビュー

[STAFF] 監督

須藤友徳 1

——初めてゲーム「Fate/stay night」の［HF］をプレイしたのはいつですか？

須藤　初めて［HF］をプレイしたのは……たぶんufotableに入ったばかりのころですね。僕は「月姫」のころからTYPE-MOONのファンだったので、「Fate/stay night」は発売前から予約をしていました。実際に遊んでみると「Fate」はノベルゲームでありながら、戦闘シーンをSE（効果音）と光モノのエフェクトで見せるというやり方がかっこよくて。それでのめり込んだのを覚えています。ゲーム中の全部の選択肢を試して、バッドエンドも含め全部を見ましたし、お気に入りのシーンはセーブして何度もプレイしました。ほかのノベルゲームのようにルートを選択するのではなく、「Fate」はひとつのルートをクリアしてから、次のルートが開くという形式だったので「前のルートで提示されたテーマが次のルートでひっくり返る」という構成がおもしろくて。プレイ時間が長くても、次のルートが見たいというモチベーションになりました。「桜ルート（［HF］）」は、それまでのルートで理想を追い求めていた主人公の士郎が、身を引き裂かれるような想いで桜と向かい合う。この展開で僕は彼が好きになりました。

本当の契約

Story [1. presage flower]

















「それ、お前のサーヴァント?」カッパを羽織った小柄なセイバーをバカにしたように笑う慎二は、セイバーにライダーをけしかけた。蛇のようにうねる鎖でセイバーの動きを封じ上空から襲撃するライダーだったが、魔力を解放したセイバーには及ばない。鎖ごとライダーを引き寄せると、剣を振りかぶりライダーを吹き飛ばした。一瞬の出来事に呆然とするも、ライダーに戦いの続行を命令する慎二。しかし、手にしていた書物が突然燃えたことで、ライダーも消えてしまった。

バーサーカーとの戦いを終えた士郎とセイバーは、深夜の新都を歩いていた。ふと、何者かが魔術を行使していることに気づいたセイバー。そして士郎が目にしたのは、サーヴァントに吸血されている同級生・美綴綾子の姿だった。驚く士郎の前に4人目のマスターとして慎二が現われる。

「由緒ある魔術師の家系に生まれた自分が、聖杯戦争に参加するのは当然」と語る慎二に戸惑う士郎。そんな士郎をよそに、慎二はセイバーにライダーをけしかける。鎖を操り攻撃を仕掛けるライダーだったが、魔力を解放したセイバーには遠く及ばず、勝負は一瞬にして決着がつく。

美綴の手当てのため、言峰教会へ引き返す士郎たち。そこで士郎は養父・切嗣の本当の姿を聞くことになるが、綺礼から語られる切嗣は自分の知らない人物だった。少なからずショックを受けたようすの士郎を見て、セイバーはすべてを明かすことを決意。10年前に起こったことの全貌を理解した士郎は、それでも自分が知っている切嗣を信じ、戦うと誓う。徐々に夜が明けていくなか、あらためてセイバーに協力を願う士郎。召喚時にはかわされなかった2人の固い握手こそが、彼らにとっての「本当の契約」であった。

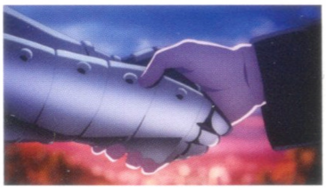


「アレは、度し難いほどに聖人だった」



切嗣が魔術師専門の暗殺をしていたことを明かす綺礼。自分の記憶とは異なる養父の話を聞いた士郎だったが、彼があこがれた正義の味方の姿を信じて戦うことを誓う。









言峰教会から出てきた士郎に、セイバーは第四次聖杯戦争の真実を語る。――すべてを知るも、切嗣にあこがれてきたからこそ「自分も戦う」と再び決意を固めた士郎は、改めて協力を求めセイバーと固い握手をかわした。



Newtype本誌 プレイバック

2017年2月号インタビュー

［STAFF］監督 須藤友徳 2

――当時から［HF］の展開は話題になりましたね。

須藤 当時から、TYPE-MOONファンがインターネット上で二次創作小説を発表していたんです。それを探しては、夜通し読んでいたこともありました。桜メインの小説って少ないけど、すごく愛があるんです。

――須藤さんが当時から桜に注目していたのはなぜですか。

須藤 桜は精神的に未成熟なんですよね。彼女は幼いときから特殊な環境にいて、自分を守るために（心の中に）城壁をつくっていた。彼女は桜ルートの物語を終えて、初めて主人公になれる。まだ磨かれていない宝石のようなもので、自分だったら彼女をこんなふうに磨いてみたいと想像力を刺激する、ワクワクさせるキャラクターだったんです。

――あれから13年あまり。今回の劇場版の制作にあたり、どのように桜を描きたいと思っていますか。

須藤 「Fate」って「絵とテキストをそのまま映像化すればいい」という作品ではないんですよね。奈須さんは「なぜ桜がこのセリフをこのシーンで言ったのか」を、裏に隠しているんです。映像化のときは、その意味をくまなくちゃいけない。今回はそういったものを自分の中で消化して、きちんと伝えたいなと思います。

大切な人

Story [1. presage flower]

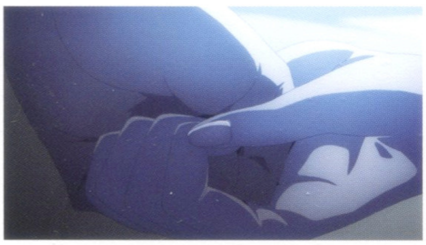



「貴方のところで保護すればいいと思うけど。その子が貴方にとって大切な人だっていうのならね」




慎二との戦いから一夜明けた翌朝。髪の毛で隠された桜の右頬にあざを見つけ、慎二への怒りをあらわにする士郎。ただならぬ雰囲気を醸しながら慎二を捜して校舎内を歩く士郎に、凛が声をかける。マスターとしての自覚が足りないと非難する彼女の言葉を受け、相談に乗ってほしいと頭を下げる士郎。ライダーのマスターが慎二だったことを明かし、慎二から桜を守る方法がわからないと焦る彼に、凛は士郎の家で保護すればいいと提案する。

同居話の直後、体調を崩しベッドに横たわる桜は、ようすを確認し立ち去ろうとした士郎の手を弱々しく握り引き止める。同居の提案について「わたしが心配だからですか？」と問う桜の手を握り返した士郎は、「桜が心配だ」と正直に伝える。





「桜が心配だ。だから、ここにいてくれると助かる」

聖杯戦争への参加をあらためて表明した士郎だったが、桜のことが気にかかっていた。セイバーに惨敗し、臓硯からも見限られた慎二が、桜にひどいことをしないか心配だったからだ。翌朝、何気ないそぶりで桜と会話をしていた士郎は、桜の頬に殴られたようなあざを見つける。慎二の仕業だと察した士郎は怒りをあらわにするも、慎二から桜を守る方法が思いつかない。苦慮する士郎を見かねた凛は、桜との同居を勧める。帰宅し、桜をしばらく家に泊めると宣言する士郎に、桜は驚きとためらいを隠せないでいた。

　一方、キャスターに召喚された、柳洞寺山門を守護するアサシン「佐々木小次郎」の肉体を媒介に、本来アサシンとして召喚されるはずだった英霊・真アサシンが出現する。アサシンの消滅を知ったキャスターは急ぎマスターである葛木宗一郎のもとへ向かうも、すべては遅すぎた。血まみれの葛木を人質に取った真アサシンはキャスターを脅迫。宝具「破戒すべき全ての符(ルールブレイカー)」によって自身を縛る契約を破棄させると、用済みとなった葛木とキャスターを殺害して逃げるように柳洞寺を飛び去っていく。そして、その亡骸が謎の「影」に静かにのみ込まれていった。







「……よもや、蛇蝎磨羯の類とは……」



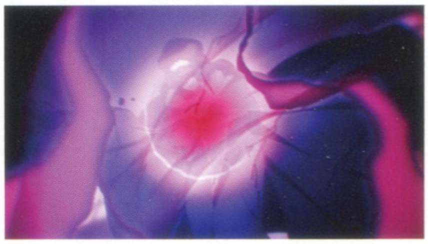




夜の柳洞寺。山門のアサシンが突如倒れ、「何か」が内側から肉体を食い破る。奇怪な産声を上げたのは異形のサーヴァントだった。





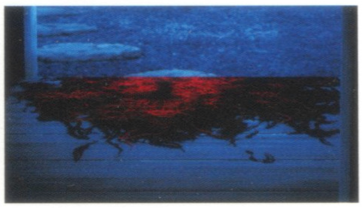


「これで満足かしら……」



真アサシンの要求は自身を解放すること。攻撃を仕掛けようにも、真アサシンは瀕死の葛木を盾にしている。キャスターは逡巡するが、彼女にはそれ以上あらがうことも、葛木を見捨てることもできなかった。力なく腕を下ろしたキャスターはみずからの宝具であり、あらゆる魔術を無効化する「破戒すべき全ての符」を取り出し、胸に突き立てる。悲痛な叫び声を上げるキャスターの喉を、真アサシンは容赦なく貫いた。





Newtype本誌 プレイバック

2017年2月号 インタビュー

［STAFF］監督

須藤友徳 3

——『HF』をどんなアニメーションにしたいとお考えですか。

須藤 空気の湿度は劇場版「空の境界」のころの乾いた感じにしたいとスタッフには話しています。静謐さや不穏さを出したいなと。「Fate」では、作品世界と社会との距離が「空の境界」よりも遠いんです。「空の境界」では人が死ねば警察が来ますが、「Fate」では魔術戦で大暴れしても、聖杯戦争の監督者である言峰綺礼が何とかもみ消してくれる。でも、今回は聖杯戦争が始まることで冬木市の空気が変わり、聖杯戦争ですら異質なものになっていく、という感じを出していきたいと思っています。

——今年（2017年）はTYPE-MOON作品のアニメ化にufotableがかかわって10年目です。

須藤 10年前に劇場版「空の境界」をつくっていたときのことをいまだによく覚えているんです。第一章から始まり、僕が第三章くらいでグロッキーになってきて……。そんなに昔の印象がないんですね。でも、まさか10年後に自分が監督をしているとは思っていませんでした。

——第一章の公開は今年ですね。

須藤 発表会での告知からお待たせして申し訳ないですが、僕もファンのひとりとして、早く完成させたいと思っています。頑張ります。

兄と妹、「先輩」と桜



「結局桜は貴方の家にいるのよね？」



昏睡事件の犯人だったとおぼしきキャスターは消滅したが、昏睡事件は続いている。真相を突き止めるまで共闘することになった士郎と凛。会話のなかで、凛は何気なく桜のことを気にかけていた。







「やめて兄さん……！」桜の言葉が激突寸前の士郎と慎二を止めた。慎二に対して恭順の意を示す桜。慎二は「今の言葉、絶対に忘れるなよ？」とだけ告げ立ち去った。「桜が、謝ることじゃない」うつむきながら謝罪する桜を士郎は慰める。

「かわいい妹を連れ戻しにきて何が悪いのさ？」









「……何でも言うことを聞きます。先輩の前でだけは、やめてください」

桜との同居が始まった夜、士郎はひどくみだらな夢を見た。桜に対し性的な目を向けてしまったことに罪悪感を覚える士郎。一方、惨劇が起きた柳洞寺を調査した凛は、今回の聖杯戦争の裏で何かが起きていることに気づく。事件に巻き込まれた柳洞一成の見舞いのために病院を訪れていた士郎は、そこで待っていた凛から真相を突き止めるための〝期間限定の共闘〟をもちかけられ、ともに調査することに。

その日の夕刻、桜を連れ戻すため衛宮邸にやってきた慎二は桜に手を上げる。激昂した士郎は思わず慎二につかみかかってしまうが、そんな士郎を慎二はさらに挑発する。一触即発の空気を止めたのは、桜の悲痛な声だった。

その夜、士郎が土蔵で日課の魔術の鍛錬をしていたところ、「少し話がしたい」と桜が土蔵を訪れる。月の光が差し込む土蔵。士郎が直したストーブで暖を取りつつ、桜は初めて士郎を知ったときの話を切り出す。それは彼女が中学生のころ、校庭でひとり走り高跳びをする「先輩」を見た話。そして、正義の味方になりたいという士郎に桜がつぶやいた問いかけ。士郎は桜の問いかけに対して気軽に、迷いなく答えていく。それを聞いた桜は安堵した表情を見せるが……。



「……先輩……いますか？」



夜の土蔵で魔術の鍛錬に励む士郎だが、襲われた美綴、葛木を失った一成、慎二と桜……ここ数日の出来事が脳裏によぎり集中できない。そんな折、桜が訪ねてきた。





「ずっと昔の話です。わたしがまだ先輩を知らなかったころの話」







桜は静かに語りだす。それは、絶望の淵で世界のすべてを憎みかけていた彼女が、無理と知りながらも不可能に挑みつづける「衛宮士郎」のあり方を見て、初めて「先輩」を知ったときの話。



「もし、わたしが悪い人になったら許せませんか？」





「正義の味方」になりたいと今でも思っている士郎。そんな彼に桜は「わたしが悪い人になったら許せませんか？」と問いかける。迷いなく「叱る」と答えた士郎に、安心したようすの桜。その真意を士郎はまだ知らない――。

Newtype本誌 プレイバック

2017年11月号インタビュー

[CAST] 衛宮士郎役 **杉山紀彰** × [CAST] 間桐桜役 **下屋則子** 1

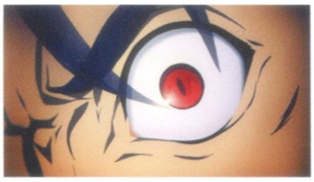
――今回、劇場版［HF］第一章の収録にあたり、お2人はどのような準備で臨みましたか。

杉山　［HF］は、これまで多くの方々から望まれつつも、なかなか映像化できなかった「Fate/stay night」の最終章ですから、劇場版という形で収録ができて単純に嬉しかったですね。これまでたくさんの派生作品の中でいろいろな士郎をやらせていただいてきたのですが、［Unlimited Blade Works］（以下、［UBW］）の第1話の収録のときに奈須（きのこ）先生から「いろいろな作品で士郎を演じたために、表情が豊かになりすぎている。［UBW］は本編なので当初の朴念仁と呼ばれている士郎のテイストに戻してほしい」とお話ししていただいたんです。［HF］でも原点に返ることを意識していました。

下屋　杉山さんがおっしゃったとおり、私もまずは原点に返らねばと思い、原作ゲームの桜ルート［HF］をもう一度プレイし直しました。今回の桜の立ち位置は、これまでのルートとも、ほかの作品とも違うので、一から真っさらな気持ちで桜の役づくりをして、収録に臨みました。

ランサーVS真アサシン

「逃がさねぇよ」










高速道路を走るキャリアカーの上で対峙する、2騎のサーヴァント。ランサーの槍が絶え間なく襲いかかるなか、真アサシンも短剣で反撃を試みるが、歴戦の戦士であるランサーに難なくいなされてしまう。ランサーの放った超高速の斬撃によりキャリアカーは爆発炎上し、高速道路上で大破。かろうじて逃げ出した真アサシンを、ランサーはさらに追う。








闇に乗じた短剣による奇襲攻撃を放つ真アサシンだが、ランサーのスキル「矢避けの加護」により、それらはすべて阻まれる。得意の投擲攻撃を封じられた真アサシンは三度逃走。真アサシンの戦い方に悪態をつきながら、ランサーは再び追跡する。



槍による猛攻で真アサシンを圧倒するランサーだったが、なかなか決定打を与えられない。そんななか、ひと際高く跳躍する真アサシン。追うランサーが突き刺さったままの愛槍にひと声呼びかけると、槍は勢いよく空に舞い上がり主の手へと戻っていく。

　続発する昏睡事件により、サイレンが鳴り響く夜の冬木市・新都。ガントリークレーンの上にたたずみ、街を見下ろす真アサシンの前にランサーが現われ戦闘を仕掛ける。即座に逃走する真アサシンだが、猛犬のように追い迫るランサーを振り切ることは容易ではない。やむなく反撃するも、彼の技量では、三騎士の一角を相手に防戦一方だ。暗闇を利用し奇襲攻撃を放つも、ランサーは防御スキル「矢避けの加護」を発揮し、難なくしのいでみせた。戦闘において圧倒的有利に展開するランサー。しかし、逃げ回る真アサシン相手に、なかなか決定打を与えることができないままでいた。

　追跡を続けるうちに、ランサーは柳洞寺の奥にある沼へと誘導されていく。それこそが、ランサーを仕留めるために用意された罠だった。沼に潜んでいた謎の「影」に襲われたランサーは、ルーン魔術を用いた結界を展開。だが、「影」が伸ばした触手により結界はたやすく破壊されてしまう。そのすきを突き、真アサシンは宝具「妄想心音」を発動。ランサーも宝具で対抗しようとするが一手遅く、心臓をえぐり出されてしまう。そして真アサシンは、奪い取ったランサーの心臓を食らい霊核を取り込むのだった。






柳洞寺の奥にある沼まで真アサシンを追い詰めたランサーだったが、それは真アサシンによる罠だった。沼底に潜んでいた謎の「影」が触手を伸ばし、水中に引きずり込まれそうになったランサーは、高く跳び上がり「影」から距離を取る。そのすきに、真アサシンは右腕を包んでいた布を解き放った。




宝具「刺し穿つ死棘の槍（ゲイ・ボルク）」を解き放とうとするも、真アサシンの掌中にランサーの心臓の鏡面存在が出現。宝具「妄想心音」はすでに発動していた。















心臓を奪われたランサーの死体は、謎の「影」の触手により水底へ引きずり込まれ、ゆっくりと侵蝕されていく。真アサシンは離れたところからうごめく「影」を眺め、手にした心臓をのみ込んだ。戦場であった沼に、静かに雨が降りはじめる。ランサーの痕跡を残すものは、突き刺さったままの赤い魔槍だけだった。

Newtype本誌 プレイバック

2017年11月号インタビュー

[CAST]衛宮士郎役 **杉山紀彰** × [CAST]間桐桜役 **下屋則子** 2

――『HF』は士郎と桜の関係が主軸として描かれます。関係の変化をお2人はどうとらえていましたか。

杉山 原作ゲームの「Fate/stay night」は、士郎のモノローグがたくさんあって。その中で、士郎は桜のことを最初「友人の妹」であり「後輩」としてとらえていて、それがだんだん「女性」として見えてきて、時折はっとさせられるところが出てくる。2人の会話ではそういう変化を意識していました。

下屋 桜としては、おそらく最初は複雑な想いがあったんじゃないかと思うんです。でも、衛宮邸で温かい食卓や士郎といっしょにいる居心地の良さを味わうことで、普通の生活や士郎という存在がかけがえのないものになっていく。その過程をしっかり演じようと思いました。

杉山 士郎は、桜がこれまでどういう生活をしていて、何を考えていたのか知らないんです。だから最初は普通の女の子として接していると、いろいろな違和感に気づいて。徐々に桜の置かれた特殊な環境の片りんを感じ取っていく。そういう細かいところをていねいに積み重ねていくものになっているなと思いました。

下屋 違和感といえば、「先輩のお家じゃないとごはんおいしくいただけなくなっちゃったんですから」という桜のセリフも一見かわいらしいセリフなんですけど、桜の隠された部分を知ると、深いセリフなんですよね。

Story [I. presage flower]

老魔術師の急襲





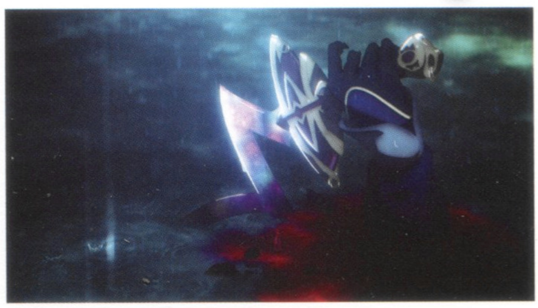


士郎とセイバー、凛とアーチャーが集まっていたところに現われた臓硯は、キャスターの死体を魔術によって操作し襲いかかる。口から蟲をのぞかせ、フラフラと動くキャスターを見たセイバーは激昂する。



「その剣は魔術やぶりだな」







キャスターが放つ魔力光を気にもせずに突撃するセイバー。しかし、臓硯はセイバーと士郎の契約を絶つべく動いていた。繰られたキャスターの肉体は、セイバーの斬撃をいとわず、宝具「破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）」でセイバーを刺そうとする。セイバーに宝具が刺さろうとした瞬間、剣戟にアーチャーが割って入り、腕ごと切断し宝具の発動を阻止した。

新都の昏睡事件について調べるため、士郎はセイバーとともに雨降る夜の街へ。公園で凛、アーチャーと合流するも、彼らの前に臓硯が現れる。士郎たちを監視し跡をつけていた臓硯は、キャスターの死体を蟲で操って攻撃を仕掛けてきた。キャスターが大魔術で士郎たちを攻撃しようとするなか、臓硯さえも予期していなかった謎の「影」が現われ、虚数空間で大魔術を消滅させる。キャスターの死体をのみ込んだ「影」は、凛を狙って触手を伸ばすも、士郎がかばい「影」に触れてしまう。その刹那――脳裏におぞましい映像が流れ込み、士郎は気絶する。

　謎の「影」と遭遇した翌日、士郎は綺礼に紅洲宴歳館・泰山という中華料理店に呼び出された。綺礼は激辛の麻婆豆腐を食べながら、自分がマスターであったことを告げ、さらに彼のサーヴァントだったランサーが真アサシンに殺害されたこと、この聖杯戦争で謎の「影」が暗躍していることを語る。綺礼の話を聞いた士郎は、凛と合流して今後について話し合うことに。臓硯を追おうと言う凛に、士郎は「あの『影』を追おうと思う」と告げ、休戦条約は継続される。一方、ケガをした士郎を心配した桜は、セイバーを問い詰めるのだった。



凛と士郎を始末すべく、臓硯はキャスターにすさまじい熱量をもつ魔力球を生成させる。そのとき――ブレーカーが落ちたように街の明かりが消えた。取り乱す臓硯、困惑する凛。彼らが目にしたものは、黒い謎の「影」。キャスターが放った魔力球は、「影」にのみ込まれてしまう。







「虚数……空間……?」

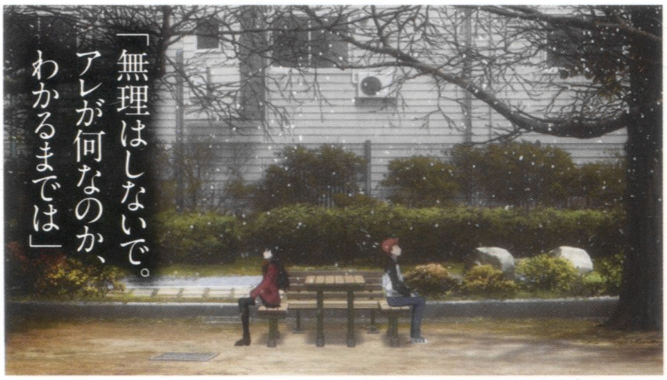


綺礼から呼び出された士郎は、綺礼がランサーのマスターだったこと、ランサーは真アサシンと「影」に殺害されたことを知る。好物の激辛麻婆豆腐を食べながら語る綺礼は、いつになく気さくで楽しげだった。

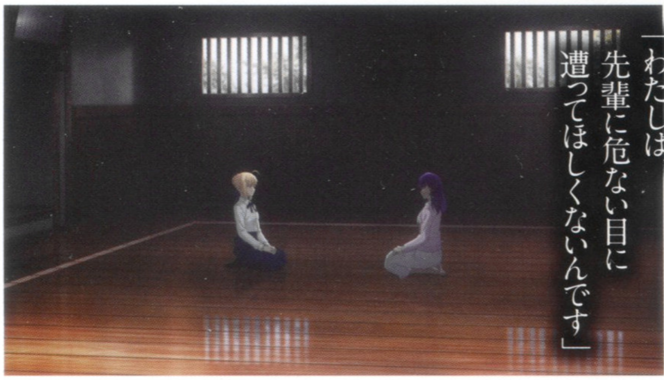


「どうやら私怨を優先できる状況ではなくなったな」



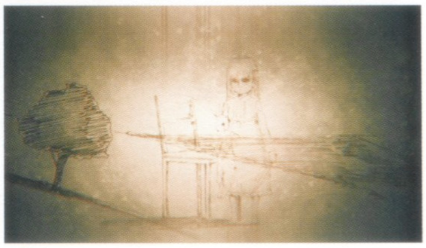


「無理はしないで。アレが何なのか、わかるまでは」



「わたしは、先輩に危ない目に遭ってほしくないんです」

今後のことを話し合い、凛は臓硯を追って間桐邸へ、士郎は柳洞寺に向かうことに。一方、士郎を危ない目に遭わせてほしくないとセイバーに告げる桜。セイバーは騎士の誇りに懸けて、再び戦場へ臨むと誓った。



Newtype本誌 プレイバック

2017年11月号インタビュー

［CAST］衛宮士郎役 杉山紀彰 × ［CAST］間桐桜役 下屋則子 3

――お2人が考える［HF］を象徴するシーンはどこですか。

杉山　士郎が初めて間桐家に行って、臓硯と話すシーンですね。士郎は間桐家の事情を知らないし、普通に自己紹介をするんだけど、臓硯は士郎が聖杯戦争を知っていると思って具体的なワードを出さずに話しかけてきて、士郎は「何かおかしい」と感じるという。あそこから［HF］が始まる感じがありました。

下屋　偽臣の書を片手にライダーを操る慎二が自信満々で、ちょっとかわいかったです。私が［HF］らしくて印象的だなと思ったのは、士郎と桜が語り合う、衛宮邸の土蔵のシーンですね。［HF］の2人のシーンはどれも心に残るものになっているんですけど、桜の大事な思い出を打ち明ける土蔵のシーンは特別でした。桜がちょっとずつ素直な気持ちを出していって。

杉山　2人きりで話しているのに、お互いに別のことを考えていて微妙にかみ合わない雰囲気があるんです。

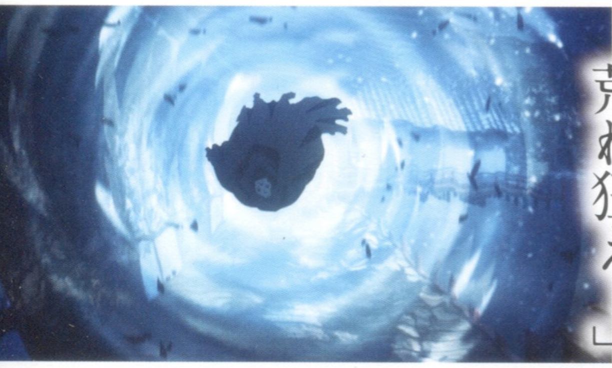
下屋　そうなんですよ。桜は士郎の話に「私とは違う」と思っていて。でも、士郎はその桜の感情に気づいていなくて。温度差があるんですよ。

杉山　士郎と桜のシーンで印象的だったのは、家に帰らなくなった桜を慎二が迎えに来るシーンですね。今まで桜が間桐家でどんな生活をしているのか知らなかった士郎が、「先輩のお家じゃないと……」と言っていた言葉の裏にある意味に気づいて。桜がただの後輩ではなく、守ってあげなくちゃいけない存在に変わっていくんです。士郎視点で見るとキーになっているシーンですね。

柳洞寺での激闘









刀身にまとわせた風を解放し「風王鉄槌」を放つセイバーだが、ランサーの心臓を食らったことで知性を得た真アサシンは、セイバーが放った暴風にあえて飛び込み、自身の保有スキル「風除けの加護」で回避する。









柳洞寺の池に潜み、巨大化した謎の「影」。真アサシンがセイバーに何もしなかったのは、「影」の触手によって彼女の自由を奪うためだった。





柳洞寺にいた蟲が集まり、臓硯が出現。セイバーが真アサシンを追って飛び出したため、士郎は木刀を魔力で「強化」して、ひとりで臓硯の操る蟲たちと対峙する。奮闘するも状況は不利であり、そんな士郎を臓硯は嘲笑する。

聖杯戦争の陰で暗躍する謎の「影」を追うと決めた士郎は、ランサーが消息を絶った場所だと綺礼から聞いた柳洞寺を、雪の降るなかセイバーとともに訪れる。この聖杯戦争で日々ケガを負うのは自分のせいだと士郎は言うが、彼を心配する桜に苦言を呈されたセイバーは、士郎を守りきれなかったのは己の未熟さだと認め、あらためて士郎のために戦うことを誓うのだった。

2人が柳洞寺に突入すると、そこに待ち構えていたのは臓硯が操る大量の蟲と真アサシン。襲いかかる真アサシンに応戦するセイバーは「風王鉄槌(ストライク・エア)」を放つも、真アサシンは自身の保有スキル「風除けの加護」で回避する。真アサシンの巧妙な駆け引きにより池に誘い込まれてしまったセイバーは、巨大化した謎の「影」の触手によって全身を侵蝕されてしまう。

一方、臓硯と相対した士郎は、手近にあった木刀を魔力で「強化」して応戦するも窮地に立たされ、セイバーを呼び戻すために令呪を発動する。しかしセイバーは現われず、戻った真アサシンの攻撃を受けて絶体絶命に。だがそこに、倒したはずのライダーが現われ圧倒的な戦力差で真アサシンを撃退するが……。





すさまじい数の蟲に攻めあぐねた士郎は、令呪を用いてセイバーをこの場に瞬間移動させようとその名を呼ぶ。しかし、謎の「影」に侵蝕され苦境に立たされていたセイバーは抵抗及ばず「影」にのまれてしまう。士郎の令呪発動は間に合わなかったのだった。

















令呪を発動しセイバーを呼んだ士郎だったが、彼女が現われることはなく、令呪が消失するだけだった。セイバーの消滅を確認した臓硯は士郎を始末しようと蟲を繰り出すも、士郎は衝撃波を発生させ撃退。その勢いで臓硯に殴りかかるが、本堂に戻った真アサシンに阻まれる。





絶体絶命の士郎を救ったのは、慎二のサーヴァント・ライダーだった。呆然とする士郎を置いて、ライダーは真アサシンに応戦する。手にした鎖付きの短剣を用いて、ライダーは真アサシンを圧倒。真アサシンは撤退し、ライダーも士郎の無事を確認して姿を消す。



Newtype本誌 プレイバック

2017年11月号インタビュー

［STAFF］主題歌

Aimer

――Aimerさんは今回の主題歌「花の唄」にどんな印象をおもちですか。

Aimer 梶浦（由記）さんから最初にデモ曲をワンコーラス分だけいただいたんですが、そのときから「すごい曲」だなと思いました。その「すごい」にはいろいろな意味があるんですけど……。まずメロディの構成が独特で驚きましたし、歌詞もシンプルな単語だけなのに、そこはかとない狂気があるし。フルコーラスを聴くと、ワンコーラス目とツーコーラス目の歌詞が対比になっていて世界観が広がっていく。梶浦さんにしか書けない曲だなと思いました。レコーディングを経て仕上がった楽曲は、私の声の震えや揺らぎがそのまま出ていて、声の震えや揺らぎがそのままある、まるでライブバージョンのようなテイクの印象があります。梶浦さんが自分のボーカルを生かしてくださったのが嬉しかったです。

――Aimerさんにとっても新しい挑戦がある曲になりそうですね。

Aimer 私がこれまで歌ってきた曲にはないくらいの「女性性」を感じました。私が自分で歌詞を書くときは、ここまで振り切った女性的な歌詞を書くことをためらっていた部分があったんです。でも、こういう世界観や狂気はすごく好きで、いつか表現してみたいと思っていて。桜のピュアすぎるがゆえの姿というか、真っ白すぎて黒くなるような二面性がある歌詞にシンパシーを感じながら歌いました。

さらなる戦いの予兆





「何なのよ、これっ……修練場ですって?」

「その生への執着こそが我が主にふさわしい」











「誰だか知らないけれど、それはアインツベルンのモノよ」



「誰か、だと……? そんなもの見ればわかるだろう」





「おかえりなさい 先輩」

ひとり家路に就いた士郎。門の前には彼の帰りを長く待っていたようすの桜が立っていた。またもケガをして帰って来た士郎を桜は叱責する。そんな彼女の姿を見て、日常へ戻って来たことを実感するも、士郎には「正義の味方」のあり方への疑問が残るのだった。

柳洞寺での戦いが終わり、それぞれの陣営が動きだす。臓硯の目的を探るため、間桐邸を調査していた凛とアーチャーが見たものは、修練場とは名ばかりの巨大な〝蟲蔵〟。無数の蟲がうごめくおぞましさに、激しく憤る凛。ここで行なわれていた修練とは——。

冬木の街を望む、森の奥深くにあるアインツベルン城では、聖杯戦争初日にセイバーと手合わせして以来、静観していたイリヤたちがいた。この聖杯戦争で何かよからぬことが起こっていることを感じ取ったイリヤは、本格的に参戦することを決める。

柳洞寺から撤退した臓硯は、腐りゆく体を他者の命でつなぐため、夜の路地裏で一般人を襲い、食らっていた。そのあり方を軽蔑するかと問う臓硯に、真アサシンはその姿、その生への執着こそ我が主にふさわしいと臓硯に告げる。そのころ、〝影〟にのまれたセイバーは、黒いドレスに身を包み、碧眼から金の目へと変化したもうひとりの自分と向き合っていた——。

そしてセイバーを失い満身創痍で帰宅した士郎は、「正義の味方」になれない現実に打ちのめされていた……。

TIPS 1

物語内で登場した出来事、セリフ、用語を解説。

【強化】
魔力を通して物質の存在を高め、強化する効果を発揮する魔術。体を強化すればより優れた身体能力を発揮でき、刀剣を強化すれば斬れ味がよくなる。柔らかいものを硬くすることも可能。（P008）

【言峰教会】
新都から山側に向かった場所に立つ言峰教会は、聖杯戦争における監督組織の拠点となっている。第五次聖杯戦争では言峰綺礼を監督役とし、聖杯戦争への登録や聖杯戦争に巻き込まれた一般市民のケア、サーヴァントを失ったマスターへの対処などを行なっている。（P010）

【魔力供給】
本来この時代に存在しない英霊は、現世にとどまり続けるための依代かつ魔力の供給源となるマスターからの魔力供給がなければ、サーヴァントとして存在できない。ただしサーヴァントのスキル次第では、魔力供給が断たれてもある程度の時間は現界可能。たとえば単独行動可能なクラス別能力をもつアーチャーであれば、マスターを失っても2日間現界することができる。一方でバーサーカーは大量の魔力を消費するため、多大な魔力供給が必要になる。（P010）

【襲われた美綴】
足りない魔力を補うためライダーは美綴綾子を吸血する。「協力してもらった」と間桐慎二は言うが、反りが合わない美綴をあえてライダーに襲わせたようだ。（P012）

【聖杯戦争の被害者】
美綴のケースのように、魔術の行使やサーヴァント同士の戦いで一般人に被害が出た場合、被害者の処置については監督役を頼ることになっている。（P012）

【凛への借り】
魔力の消費を抑え、物理的な干渉を受けずにすむことから、サーヴァントはふだん、霊体化していることが多い。だが、とある事情によりサーヴァントとしてはイレギュラーの存在で現界することになったセイバーは霊体化ができないため、服が必要となる。最初は衛宮士郎のお古を着ていたセイバーだったが、遠坂凛が早急に服を用意してくれたことで「（凛に）借りをつくってばっかだな」と士郎は感謝しきりだ。（P014）

【「ワタシ、ヲ、解キ放テ」】
真アサシンの言葉。聖杯戦争で本来召喚されるアサシンのサーヴァントは真アサシンだが、キャスターはその原則を魔術によってねじ曲げ、サーヴァントの身でありながら「佐々木小次郎」を召喚した。このときの真アサシンはそのアサシンの肉体を媒介として召喚されたため、キャスターとの契約の影響が残ってしまっていたのだ。よって、真アサシンは葛木宗一郎を人質にして、キャスターにそれらの契約をすべて破棄させた。（P015）

【士郎が見たみだらな夢】
あまり態度には出さないが士郎も年相応の高校生であり、それなりに異性への興味をもっている。実際、凛に対しては片思いといえる感情を抱いていた。しかし、このとき見た夢はそういった情動から見る一般的な夢ではなく、何者かの魔術的干渉によるもの。夢の中の凛が士郎の首筋にかみついて血をなめたとき、その瞳が一瞬常人ならざるモノに変化していることがわかる。（P016）

【新都オフィス街でのガス漏れ】
葛木宗一郎とキャスターの仕業。キャスターが魔力供給のため、冬木市に張り巡らせた地脈を通し市民から生命力を吸い上げていた。聖堂教会は「ガス漏れ」として、この事件を処理させた。（P016）

【サーヴァントの霊体化】
病院の屋上で、霊体化を解除し出現したアーチャー。通常、聖杯戦争で召喚されたサーヴァントは現界すると実体をもち、マスターからの魔力供給により存在・活動するが、自身やマスターの意思で不可視の霊体になることもできる。霊体の間は戦闘行為を行なえないが、魔力消費が抑えられ、相手からの物理攻撃を無効化できる、見つかりにくいなどの利点がある。（P016）

【走り高跳びをしていた士郎】
普通に考えれば跳べない高さのバーに延々と挑み、結局不可能だと理解してやめた士郎。彼にとって、「不可能と理解しつつも、もしかしたら可能かもしれないからとりあえずやってみる」というのは当たり前のことなので記憶には残っていないが、偶然そのようすを目撃した桜には、あきらめず挑戦する士郎の姿が救いとなったようだ。（P016）

【刺し穿つ死棘の槍（ゲイ・ボルク）】
ランサーの真名となる大英雄クー・フーリンの魔槍ゲイ・ボルクにより放たれる、必殺必中の刺突技。真名開放により、「心臓に槍が命中した」という結果をつくり上げてから放たれる因果逆転の呪いを宿すため、回避・防御ともにほぼ不可能。回避するためには因果をねじ曲げるほどの幸運が必要となる。（P018）

【妄想心音（ザバーニーヤ）】
真アサシンの宝具。発動時に異様に長い呪いの右腕が真名とともに解放される。対象に触れることでエーテル魂による心臓の二重存在をつくり出し、それを握りつぶすことで本物の心臓をも破壊する。呪術的な効果ゆえ、物理的防御は意味をなさず、魔力や幸運によって対抗しなければならない。（P018）

【真アサシンの「自己改造」】
真アサシンの保有スキル。このスキルによって真アサシンは、自身の肉体に別の肉体を付属・融合させることができる。とある理由でパラメーターが低かった真アサシンだが、ほかのサーヴァントの心臓（霊核）を取り込むことで知性と能力を増強していったのだ。（P018）

【キャスターの遺体】
真アサシンに殺害されたキャスターの死体は間桐臓硯が確保し、間桐の魔術である「蟲」を大量に寄生させることで、意のままに動かせる人形と化した。キャスターの魔術回路や培ってきた魔術は残っているため、臓硯は蟲を介して彼女に魔術を使わせることができる。（P020）

【虚数空間】
存在するが認識はできない、現実の時間と空間から隔絶された「虚数空間」を扱うには、「架空元素・虚数」という稀有な属性を有することが条件となる。「虚数」の使い手はその希少さ、危険さから封印指定されることが多く、魔道の家門の庇護がなければホルマリン漬けの標本にされるという。「虚数空間」を使った謎の「影」の使い手は？（P020）

【アーチャーの私怨】
聖杯に懸ける願いのほかに、アーチャーには「この時代に行なわれる聖杯戦争に呼ばれ、どこかに住んでいるとある人物を自分の手で殺害する」という個人的な願いがあった。その願いを叶えるためにも、まずは暗躍する「影」の行動の阻止を第一優先とした。（P021）

【風王結界（インビジブル・エア）】
セイバーのもつ宝具「約束された勝利の剣（エクスカリバー）」はあまりにも有名なため、ひと目見ただけで剣の名と彼女の真名が判明してしまう。ゆえに、強力な魔術で刀身に風をまとわせることで、剣の形状を不可視にしている。（P022）

劇場版 Fate/stay night Heaven's Feel I. presage flower

士郎の心象風景

Theme

ここでは第一章で登場した、士郎が影に襲われた際に、
彼の頭の中に流れたイメージ映像を掲載する。１枚ずつ掲載するのは本書が初なので、
おどろおどろしくもどこか美しいイメージイラストをじっくりと鑑賞してほしい。

ラフ：塩島由佳

仕上げ：樺澤侑里、竹内香純



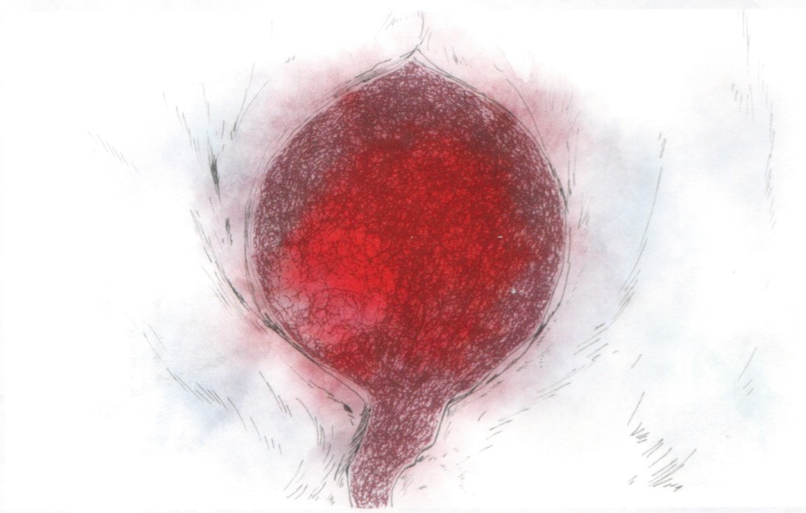
「うさぎ」



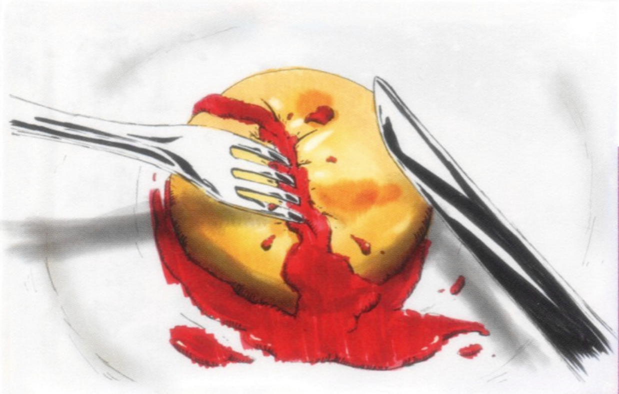
「コックさん」



「ハエ」



「ウサギの目」



「目玉焼き」



「並ぶ人」



「目」



「草」



「黒色」

「影」



「空」





「吊るされたうさぎ」



「中」

大河のアルバム

Theme

ここでは第一章で登場した、大河がもっているアルバム内の写真を掲載する。
2017年10月にブロマイドとしてグッズ化されて以降、
どこにも掲載されていない写真なので、大河の思い出とともに、懐かしき記憶を振り返ろう。









©TYPE-MOON · ufotable · FSNPC



©TYPE-MOON · ufotable · FSNPC



©TYPE-MOON · ufotable · FSNPC







Cast Interview

間桐桜役

下屋則子

Noriko Shitaya

※本インタビューは、'18年刊行のカドカワムック731『Newtype Special 劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」I.presage flower』に収録されていた記事を再構成したものです。





[Profile] 4月22日生まれ。千葉県出身。81プロデュース所属。主な出演作に「テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス」(ライラ)、「マケン姫っ！」(天谷春恋)、「BORUTO-ボルト-NARUTO NEXT GENERATIONS」(風祭モエギ)など。

久々にキャストが結集した緊張感ある現場

──'14年に「Fate Project 最新情報発表会」で劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」(以下、[HF])の制作発表が行なわれてはや3年以上。完成した[HF]第一章をご覧になって、改めてどんな印象をもちましたか。

下屋 私はこの作品を公開前に劇場で2回見ているんですね。最初は関係者試写会として徳島で行なわれたマチ★アソビvol.19('17年10月)で見ました。アフレコしたときは2時間分くらいの尺(作品の長さ)があって、なおかつ台本にない部分などのセリフの追加収録があったんです。そこから2時間以内に収めたいということだったので、相当カットするんだなと。私たちがもらっていた台本からどれだけ変わっているのか、どんな構成で、どんな映像、音楽になるのか想像できなくて。徳島で完成版を見たときは、あまりのすばらしさと衝撃で、感想を伝えたいのに、すぐには言葉が出ないほどでした。その1週間後には各地で舞台挨拶が始まるので、川澄(綾子)さん(セイバー役)と「これはもう舞台挨拶前にもう一度見ておかないとね」と、いっしょに試写会に行ったんです。改めて劇場版[HF]を拝見して、1回目と2回目では印象が大きく変わりましたね。1回目はいろいろ圧倒されてしまいましたが、2回目は、純粋に物語を楽しむことができ、おかげで登壇してお話することもできましたし、須藤(友徳)監督にお聞きしたいことがたくさん出てきました。

──本編を見た後に須藤監督やスタッフに聞きたくなったこととは、具体的にどんなことですか。

下屋 まず、シーンのつくり方ですね。序盤にイリヤが登場する大火災の街や、ランサーのバトルシーン、セイバーが後ろ姿で立っている雪のシーン……美術の美しさが印象的だったんです。そうしたら舞台挨拶のときに美術監督の衛藤(功二)さんや近藤(光)プロデューサーが美術についてお話ししてくれて。「美術は色合いにすごくこだわって不穏な空気を色として混ぜている」と。だから今回の[HF]はほかのルートのお話にはないような重々しい雰囲気が醸し出されているんだなと思いました。あと、須藤監督にお聞きしたかったのは、間桐桜のかわいさですよね(笑)。「須藤監督は桜のどういうところが好きなんですか？」って。そのときは、変化していく余白のあるところがいいとおっしゃっていました。その後「現実でも桜みたいな子が好きなんですか？」と聞いたら「現実には桜みたいな子はいないでしょう」という回答でしたけど(笑)。キャラクターとして桜が好きなんだろうなと感じましたね。今回は、須藤監督と舞台挨拶をごいっしょできたので、いろいろなタイミングで本当にたくさんお話をさせていただいて、特に韓国に舞台挨拶に行ったときは、アニメーションの現場のこととか、どのように大勢の方が描いている画に統一感を出すのかとか。つくっている現場は未知の世界でしたので、いろいろ質問させていただいちゃいました。

──須藤監督が考える「桜の魅力」は、ご自身が考える彼女の魅力と近いものはありましたか。

下屋 須藤監督は「桜が成長していくところに愛着を抱ける」ということをおっしゃっていたんですが、私はそういう目線で見ていなかったので意外でした。

──「今回の[HF]における桜の魅力」とは、どんなところですか。

下屋 桜って、「普通の女の子」だと思うんですよ。聖杯戦争に参加したいと思ってるわけでも、聖杯で手に入れたい大きな願いがあるわけでもなく、衛宮士郎と穏やかな日々を送れればそれでいいと思っているんです。須藤監督は、そういう桜の姿を本当にかわいく描いてくださったと思います。

──「桜がかわいい」と思ったカットはどこでしたか。

下屋 最後に桜が雪の中でたたずんで士郎を待っているシーンは、セリフが増えて追加収録をしたシーンなんですが、その追加収録前の段階でもすごくかわいい表情をしていたんですね。でもでき上がりを見て、もっとかわいくなっていて、びっくりしました。目が潤んでいたり、鼻が赤くなっていたり……。本当に愛情を注いで、桜を描かれているんだなと感じました。

──制作段階を経て、桜がどんどんかわいくなっていったわけですね。

下屋 川澄さんが「現場で画のチェックをするときに須藤監督は桜を中心に見ていたらしいよ」と教えてくださって。須藤監督に確認したら「いやいや、どのキャラクターも公平に見ています。ただ、桜のカットは後でチェックしようと思っていたら、机の上に桜のカットが大量にたまってしまったんです」とおっしゃっていて。かわいらしいエピソードだなと思いました。

「Fate」の人気がここまで世界に広がっているのかと驚かされました

——須藤監督はおいしいものは、後にとっておくタイプ（笑）。今回、数多くの劇場で舞台挨拶をされましたが、印象に残ったことはありますか。

下屋　どの劇場も満席で見てくださって。それって決して当たり前のことじゃないなって、毎回心にくるものがありました。印象的だったのは観客に女性が多いことと、泣いているお客さんが多いということでしたね。韓国やロサンゼルスにも行かせてもらったのですが、「Fate」シリーズの人気がここまで世界に広がっているのかと改めて驚かされました。感情を表に出して反応してくださるので、歓声や反応も大きかったです。韓国では、通訳の方がついてくださったのですが、私が日本語でお話してもわかってくださる方がたくさんいらして。現地のスタッフさんにもアニメで日本語を勉強したという方がいらして、アニメの影響力の大きさを改めて感じました。ロサンゼルスでは劇場の席を確保していただいたので、現地の観客の皆さんといっしょに本編を見ることができました。いろいろなシーンでみんなが「Oh!」や「Yeah!」と声を出して反応してくださって。まるでアトラクションのような楽しみ方をされていたのが印象的でしたね。須藤監督も私の隣で見ていたんですが、観客の皆さんが大きく反応しているのを見て、すごく嬉しそうでした。

——海外で最も反響が大きかったキャラクターは誰でしたか。

下屋　ギルガメッシュです。第一章だと登場シーンはほとんどないんですけど、登場するたびに歓声が上がりましたね。間桐慎二も人気でした。海外でも、皆さん「Fate」シリーズにお詳しいなと感じましたね。

——海外の方は「先輩」というフレーズが大好きだと聞いています。反応はどうだったのでしょう。

下屋　「おかえりなさい、先輩」と中学生の桜が言うシーンで「Whoo!」と声がかかっていましたね（笑）。そうやって国内外の「Fate」シリーズのファンの方の声を直接聞けたのは貴重な機会でした。3年以上前に劇場版［HF］の制作発表を行なったときにもファンの方からのすごく大きな期待を感じましたし、私も公開日を今か今かと楽しみに待っていたんですが……3年間、あっという間でしたね。

間桐臓硯が登場すると［HF］だという実感がわく

——第一章の収録についてもお聞きしたいです。本作の収録前に、原作ゲームの［HF］をもう一度プレイされたそうですね。

下屋　ゲーム「Fate/stay night [Réalta Nua]」が発売したばかりのころ（'07年）に一度プレイして、それ以来のことでした。選択肢を間違えないようにプレイしたのでバッドエンドは見ていないのですが、忘れているシーンもありましたね。ゲームをプレイして、劇場版がどのように始まるのか気になっていたんです。そうしたら、聖杯戦争の1年半前から描くという始まり方になっていて。すごく驚きましたし、この桜と士郎の出会いのシーンを演じられたことがこれから先の第二章、第三章をやるにあたり大きな財産になったんじゃないかと思います。

——第一章のアフレコはどんな現場でしたか。

下屋　その日は雨で寒い日だったんです。［HF］というと雨なんでしょうか（笑）。朝から21時ぐらいまで収録をしていましたが、なるべく全部のシーンを見ていたいと思って、私はずっとスタジオのブース内にいました。「Fate」シリーズがいろいろなメディアで展開するごとに、桜の声の収録をすることはちょくちょくありましたが、キャスト陣がみんな集まって収録をするということは久しぶりだったんです。収録が始まる前に、奈須（きのこ）さんや須藤監督、近藤プロデューサーが挨拶をしてくださって。桜の中学生時から描く意味や、冒頭のシーンはなるべく音楽をつけないという演出の方向性をお話しいただいて。すごく緊張感のある現場でした。

——［HF］で印象に残っているキャラクターは誰ですか。

下屋　お爺さま（間桐臓硯）、ですね。臓硯が登場すると［HF］だなという実感がわきます。これまでは聖杯戦争の説明を言峰綺礼が語るということになっていましたが、今回は須藤監督の発案で、臓硯が語っているんですよね。その語りがオープニングに組み込まれていたのもかっこいいと思いましたし、何よりも津嘉山（正種）さんの声とお芝居がすばらしくて。実は第一章のアフレコでは、津嘉山さんとごいっしょできなかったのですが、いつの日かごいっしょできれば嬉しいなと思っています。

——これから第二章、第三章と続いていきますが、どんなお気持ちで臨みたいですか。

下屋　第一章は、士郎がセイバーを失ってしまって、これからいよいよ［HF］の聖杯戦争が本格的に始まるんだろうな、という辺りまで描かれていましたが、桜にしても、臓硯にしても、彼らの過去はまだ明らかになっていませんよね。その辺りも、これから描かれていくことになると思いますので、そこを私も楽しみにしています。第一章はかなり絶望的な終わり方だったのですが、第二章はどんなふうに始まるんでしょうね。今回のランサーと真アサシンの戦いみたいに、原作ゲームの［HF］ではあっけなくリタイアしてしまったキャラクターをしっかり描いてくださった監督ですから、もしかしたらいろいろなキャラクターに新しい見せ場があるのかもしれないなと。私は第二章の収録までにゲーム版［HF］のバッドエンドを全部プレイしておこうと思っています（笑）。

Cast Interview



※本インタビューは、'18年刊行のカドカワムック731『Newtype Special 劇場版「Fate/stay night ［Heaven's Feel］」Ⅰ.presage flower』に収録されていた記事を再構成したものです。

真アサシン役
稲田徹
Tetsu Inada



[Profile] 7月1日生まれ。東京都出身。青二プロダクション所属。主な出演作に「∀ガンダム」（ハリー・オード）、「BLEACH」（狛村左陣）、「キルラキル」（蟇郡苛）、「Fate/Apocrypha」（ウィリアム・シェイクスピア）など。

いぶし銀の"仕事人"真アサシンがもつすごみ

——劇場版［HF］が制作されると聞いたときの思いを教えてください。

稲田　僕が初めて真アサシンに声をあてたのは、'07年4月発売のゲーム「Fate/stay night [Réalta Nua]」のときでした。さまざまな形で「Fate」はアニメ化されてきましたが、真アサシンの登場ルートは［HF］だけなので、「Fate」というコンテンツがどんどん巨大になっていくのを陰から見守っていました。かれこれ10年間［HF］の映像化を待って、ようやくこのときが来たかという嬉しさが込み上げる一方、アニメでは新参者ですし、初の大舞台が劇場映画ですので、気が引き締まる思いでした。

——収録に際して、どのような方向で役づくりされたのでしょうか。

稲田　真アサシンは［HF］で誕生し、物語を追うごとに進化していく存在として描かれています。ゲーム「フェイト/タイガーころしあむ」、スマートフォン向けRPG「Fate/Grand Order」などで真アサシンを演じてきましたが、また一から役づくりするつもりで臨みました。真アサシンはイレギュラーな方法で召喚されたため、最初は知性に乏しく、言葉もまともにしゃべれません。そのため、登場時からランサーとの戦いまでは得体の知れない怪物的な存在として、動物をイメージしながら演じてみました。ランサーを倒して心臓を取り込んでからは、知性を得て言葉を流暢に操れるようになったので、すご腕の暗殺者の風格を漂わせるようにしました。風体はあんな感じですが、僕がもっている"かっこいい引き出し"を久しぶりに開けて、イケメンキャラのつもりで演じましたね。

——真アサシンをどのようなキャラクターとしてとらえていますか？

稲田　ご覧のとおり見た目や戦い方は不気味ですが、その中身は意外にもマスターに忠実な部下なんですよ。主と認めた人物にはどこまでも従い、命じられれば万難を排して任務をこなす。「フェイト/タイガーころしあむ」では、マスターである間桐臓硯をかいがいしくお世話する姿がコミカルに誇張して描かれていましたから、根っこの部分は本来の彼と同じだと思います。また、人を殺める行為に喜びも悲しみも感じることなく、ただ淡々と事を成す。いうなれば"仕事人"といった印象があります。能力的にはほかのサーヴァントよりも劣っているけれど、逃げたり攻撃をいなしたりしながら自分のペースに引き込み、詰め将棋のように戦いを優位に導いて、最終的に討ち取る。そんなクレバーでいぶし銀の戦いぶりを見せるところは、実にかっこいいです。

さらにキャスター、ランサー、そしてセイバーと格上のサーヴァントを3人も討ち取る大番狂わせを起こしていますからね。各キャラクターのファンからは大ブーイングを受けるでしょうが、それもまた悪役冥利に尽きるというものです（笑）。

相反する「静」と「動」の心地よい同居

——実際に完成した映像を見て、どんな印象をおもちになりましたか？

稲田　とにかく映像の美しさに圧倒されました。アフレコ時はまだ未完成でしたが、舞い散る桜の花びらや、教室にある机の木目など、背景のクオリティからしてすごかった。完成版は僕の想像のはるか上を行っていました。アクションシーンのすごさも確かに目を引くものがありますが、キャラクター同士の会話が描かれる「静」のシーンも非常にすばらしいものでした。絵と演出だけで実に多くのことが語られているんです。余計な言葉を省いて、映像の力だけで見せられるのは、相当なものですよ。「静」のシーンがていねいにつくられているからこそ、激しい「動」のシーンがより際立って見えるのでしょう。そのバランスもみごとだったと思います。

——中でも特に印象に残ったのはどのシーンでしょうか。

稲田　高速道路で真アサシンがランサーと戦うシーンは外せないですね。映像のすごさはもちろんですが、僕がこの業界に入ったころからお世話になっている、ランサー役の神奈延年さんとガチでやり合えたのが、何よりも嬉しかったです。しかも、ハリウッド映画ばりのド派手な戦闘シーンの大舞台で、神奈さんとの一騎打ちを、あれほどかっこよく演出していただけたのは大変光栄でした。さらに、そんな大恩ある先輩を罠にはめて、最後は心臓までいただいてしまうという（笑）。まぁ、芝居の内容で勝てていたかどうかは、また別の話ですけどね。神奈さんと初めて出会ったあのころはド新人だった僕が、神奈さんに一騎打ちで勝つ役をいただけるようになって、僕の全力の芝居をさらに熱くかっこいい芝居で受け止めてくれる神奈さんが、業界の最前線で頑張りつづけている。そんな感慨深さも感じたシーンでした。

Cast Interview



※本インタビューは、'18年刊行のカドカワムック731『Newtype Special 劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」I.presage flower』に収録されていた記事を再構成したものです。

ランサー役 神奈延年

Nobutoshi Canna



［Profile］6月10日生まれ。東京都出身。青二プロダクション所属。主な出演作に「マクロス7」（熱気バサラ）、「剣風伝奇ベルセルク」（ガッツ）、「GetBackers -奪還屋-」（美堂蛮）、「純情ロマンチカ」（草間野分）、「リトルバスターズ！」（井ノ原真人）など。

ケルト戦士の誇りを胸に敵に相対するランサーの生きざま

——劇場版［HF］の収録にあたって、どのような意気込みをもって臨まれたのでしょうか。

神奈　「Fate/stay night」で描かれている3つのルートは、それぞれにテーマが異なりますが、僕がランサーを演じるときの思いはずっと一貫しています。ランサーというひとりの武人のあり方を正しくとらえて、その生きざまをセリフに乗せる。そこさえブレないようにすればいい。ランサーがキャラクターとして非常に魅力的で、完成された存在だからこそ、僕の芝居を委ねられるんです。

——慣れ親しんだキャラクターなので、収録前に取り立てて準備をする必要がなかったのでしょうか。

神奈　もちろん、台本に目を通すなどの最低限の準備はしましたが、事前に自分の中だけで演技プランを固めすぎるのもよくないと思うんです。芝居は、収録スタジオでのディレクターの要望や、役者同士の掛け合いなどを通して、現場でつくられていくものなので、事前にあれこれ用意したものがうまくマッチするとは限らないんですね。だから、最低限の準備だけで臨みました。まさに、ランサーが槍1本もって戦いに赴くのと同じような心持ちでした。

——神奈さんはランサーをどのような武人としてとらえているのでしょうか。

神奈　ランサーの中で一本芯が通っているのは、勝敗ではなく、勝ち方にこだわっている点です。もし頭脳派の武人だったら、勝つためにあれこれ策を練ったり、罠を張ったりするでしょうけど、ランサーの場合は違う。やり合うときは1対1。鍛え上げた己の体と技だけで正々堂々と敵と相対する。命を懸けた戦いに誠心誠意向き合っているからこそ、そうした境地に達しているんでしょうね。［UBW］でセイバーと初めて相対したとき、彼女が自分の剣を「風王結界（インビジブル・エア）」で透明化していたのを見て「みずからの武器を隠すとは何事か！」と一喝したところにも、ランサーの戦いに対する美意識が表われていると思います。

——荒っぽくてひょうひょうとしているけれど、意外と古風な考えのもち主なんですね。

神奈　ランサーは近道を行かない。彼なら自分の選んだ道がたとえ険しく危険だろうと、のしのし歩いていくでしょう。まさに、漢のロマンの塊なんですよ。そんなランサーの無器用で古くさいともいえる魅力を、［HF］の制作スタッフの方々みんながわかってくれていることが、ものすごく嬉しいんです。

——アーチャーと戦っているところを目撃した一般人の士郎を、容赦なく殺しにいく一方で、［UBW］では彼を気に入って協力関係を結ぶ一面も見せました。

神奈　戦いに関しては非情に徹するけれど、一度惚れ込んだら敵であろうと情けをかけるところにも、ランサー独自の美意識が表われていますよね。「昨日の敵は今日の友」というかその情けのかけ方も、清々しく見ていて気持ちがいいです。

——実際に完成した映像をどうご覧になりましたか？

神奈　月並みで申し訳ないんですが、「すごい」のひと言ですね。制作スタッフの方々みんなが「Fate」を愛しているのが伝わってくる。心から好きでないと、あれだけのものをつくることはできないと思います。

真アサシンとのバトルは最高のプレゼント

——特に印象に残ったのはどのシーンでしょうか？

神奈　ランサーを演じている身としては、ランサーと真アサシンの一騎打ちを挙げたいですね。原作ゲームではわりと短いシーンとして描かれていて、罠にはめられたランサーがあっさりと倒されてしまうんですが、それを膨大な手間暇をかけて、あれほどの大きな見せ場として仕上げてくださいました。高速道路での真アサシン追跡シーンは、背景描写なども含めて、スタッフのこだわりがこれでもかと詰め込まれていました。もう10年以上ランサー役として「Fate」に携わりつづけてきた僕にとっては、最高のプレゼントでした。特に目を引いたのが、投げつけて突き刺さった槍に向かって「来いっ！」と叫んだ後、すっ飛んできた槍をパシッとつかみ取るシーン。あれにはしびれましたね。

最終的には真アサシンの罠にはまって凄惨な最期を遂げてしまうわけですが、負けて死ぬのも武人のあり方のひとつともいえます。どのシリーズを見てもランサーはひどい最期を迎えるので、今回はすごくいい死にざまを用意してもらえたので本望です。真アサシンに心臓を潰された後は、抵抗を見せずに水底に沈んでいきましたが、負けは負けとして潔く認めるところにも、彼の美学を感じましたね。

Staff Interview

主題歌
Aimer

※本インタビューは、'18年刊行のカドカワムック731『Newtype Special 劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」I.presage flower』に収録されていた記事を再構成したものです。



［Profile］シンガーソングライター。'11年、メジャーデビュー。'21年にリリースした6th album「Walpurgis」ではビルボードジャパンのアルバムランキングにおいて自身初の3冠を達成。

梶浦さんのちゃめっ気がいい意味で出ている曲です

――劇場版［HF］第一章公開初日の、舞台挨拶後のスペシャルステージで「花の唄」を歌われましたが、ステージの印象や感想を教えてください。

Aimer 「花の唄」のほぼ最初の一般公開となる場でもあり、舞台挨拶もあったので、とても緊張していました。初日にいらっしゃるお客さんは「Fate」への愛にあふれた方々ばかりだと思うので、その前で歌うことはすごく緊張しましたね。加えて、「花の唄」をピアノと2人で、アコースティックの生演奏をするのは初めてだったんです。どういう温度感や強さでやるかなど、一曲の中のストーリーを細かく決めて、リハーサルも念入りに行ないました。

――実際歌われてみていかがでしたか。

Aimer 歌っている最中のことは……特に緊張しているとあまり覚えていないんです（笑）。けど、今回は割とバランスがうまくいったかな？ 「花の唄」は激しく歌うのか優しく歌うのかを選べるし、その選択次第で印象が変わる曲だと思いますが、最後のところをつぶやいて、誰かにささやきかけているような感じで歌ってみました。サビの中で頭と終わりのピッチが低くなる部分に、いい意味で大きい落差をつけられたかな、と思います。

――当日は「花の唄」をプロデュースされた梶浦由記さんも客席にいたそうですね。

Aimer はい。すごく嬉しかったです。ほかにもキャラクター原案の武内崇さんなど、いろいろな方がいらっしゃっていて、終わった後にご挨拶させていただきました。

――梶浦さんとは対談もしていますが、「花の唄」について印象に残っているお話はありますか。

Aimer 最後のささやくように歌うところは、私の声の良さを出したかったから、落差を激しくしたとおっしゃっていましたね。最後はつぶやくように歌ってほしかった、と。私の声ありきで、そこが引き立つようにつくってくださったんだと感じられてすごく嬉しかったです。あとは、この曲は、ちょっと間違えると不協和音になってしまうような、奇跡みたいなバランスで成り立っているという話で盛り上がりましたね（笑）。

――それはAimerさんも同様に感じていたのでしょうか。

Aimer はい。初めて聴いたときから「この曲不思議」って（笑）。梶浦さんにそれをお伝えしたら、笑って受け止めてくれました。逆に梶浦さんでないと成り立たないような、ちょっと恐ろしいというか、不思議な感じが「花の唄」のいちばんの魅力だと思います。

――梶浦さんのおもしろい一面はTwitterで知っていたそうですね。

Aimer 以前からTwitterなどからもかいま見える梶浦さんのおちゃめなところやユーモアがすごく好きでした。「花の唄」にも、第一章なのにシリーズ全体の主題歌、と言っても過言ではないような歌詞だとか、「こういうことをやっちゃおう」という梶浦さんのちゃめっ気がいい意味で出ている感じがしますね。でも、やっぱり最初に感じたのはメロディかな？ メロディの動き方が変（笑）。

――歌いにくいのでしょうか。

Aimer いえ、いい意味で興味深いというか、具体的には「払いのけてあげたいだけ」のところですね。そこにいくんだ、変だけどいいな、って感じです。あれがポップスとして成り立つのがおもしろい。「花の唄」はキャッチーで心に残るけど、J-POPではあまりやらないようなメロディ展開の曲だと思いましたね。梶浦さんのもともとの音楽性というか、異国的な世界観がありつつ、すごく独特なメロディラインの置き方がなされています。編曲に関しても、ストリングスの音の動き方と、私の歌うメロディが、微妙に変なかみ合い方をしているんですね。聴いた後に「え？何だこれ」と、もう一回聴き返したくなるような。

――梶浦さんは［HF］の楽曲について「小さな2人が立っていて、その周りにすごい濁流が流れているようなイメージ」でつくったそうです。今の話の、歌とストリングスの関係と何か重なるところがあるような気がします。

Aimer 確かにそうですね。［HF］の世界観は、楽曲の構成や音のあり方にもすごく投影されている気がします。最後に音を整えるミックスのやり方も独特でした。ふだんの私の曲では声を音になじませるようにするのですが、今回は私の声だけが水と油のように音から分離しています。私の声がドライで演奏はウェット、いい意味で違和感が残るような大胆なミックスでしたね。

――本編ではいろいろな場面で「花の唄」のフレーズが使われていますが、完成映像を見てどんな思いを抱きましたか。

Aimer 前半は環境音や効果音的な音が印象に残ると思いました。その後、梶浦さんに「戦いが始まるまでは、意図的にBGMを入れていない」と聞い

て、「ああ、なるほど」と納得しました。後半の激しくなっていく音楽との対比が、先ほどの小さな2人と濁流のイメージのように、日常と非日常として表現されているように感じて、そういう対比がおもしろいな、と。あとは単純にバトルシーンが恐ろしいくらいにすごい（笑）。度肝を抜かれるような動きで、実写以上の迫力です。今の日本のアニメーションのすごさを感じましたね。そして「花の唄」のフレーズが劇伴として随所に流れていますが、衛宮邸の土蔵で士郎と桜が2人でストーブに当たりながら話しているシーンは、特にグッときましたね。

——Aimerさんは多くの楽曲を歌っていますが、「花の唄」だからこそ表現できる感情や思いはありますか。

Aimer 特定の誰かの心情がここまで浮き彫りになっている曲は初めてで、桜に感情移入している部分はあります。梶浦さんは「Aimerさんの曲として歌ってください」と言ってくださって、歌ってしまえば自分の色が出るかなあ、とも思うのですが（笑）。歌詞も今までにないくらい女性っぽさが出ている曲です。激しい曲は多く歌ってきたのですが、これだけドロドロしたどす黒いような曲はあまり歌っていなかったんです。この曲で、女性ボーカルとして女性っぽさを出す方向に振り切れるかもしれないです。

——Aimerさんの声は、どちらかというと中性的なイメージです。

Aimer そうですね。声を聞いて「男の子だと思ってた」と言われることもあり、中性的にとらえられるのも嬉しかったんですよ。でも、やっぱり日本人の女性だから表現できる女っぽさというのもあり、邦楽ではそれを魅力的に見せている楽曲がたくさんあります。「花の唄」はそういう方向へもアプローチできる可能性をもった曲だと思います。

——梶浦さんは、この歌詞は視野の狭い女の子の印象と言われていました。

Aimer 結局「払いのけてあげたい」というのも自分の思いなわけで（笑）。人間としての欲望は、やっぱりもともとは自分本位なものですよね。理性が生まれるから相手のことを考えられるようになる。いろいろなものを取っ払って根本を見たら、誰しも「花の唄」に共感するところはあるんじゃないかな？ 私は今まで、割とフラットな偏っていない物語を歌ってきたのですが、これをきっかけにもっと〝えぐみ〟のある歌も歌えるかな、と思っています。

「Fate」がなかったら自分の人生も全然違っていた

——これまでシリーズのさまざまな作品にかかわられていますが、Aimerさんにとって「Fate」はどのような存在ですか。

Aimer すさまじい世界観をはじめ、リスペクトする気持ちが大きいです。いろいろなシリーズ作品や年月を経て、これ以上ないくらい深い世界観が成立しているのがすごい。自分も表現者のひとりとしてモノをつくっていますが、歌詞や音楽、歌、ジャケットなどのイメージも含めてひとつのモノとして成立することを目標にしているんですよ。そういう意味で「Fate」はすごく美しいし、強く惹かれます。

——最初にかかわられたのは、ゲーム「Fate/hollow ataraxia」の主題歌「broKen NIGHT/holLow wORlD」でしたね。

Aimer そのときは、正直ここまでかかわりが続くとは思っていませんでした。「Fate」シリーズの少し陰りがあるところが好きなんです。暗いものをたたえている部分に惹かれたことも、これだけ長くかかわれることになった理由のひとつだと思います。「Fate」がなかったら生まれていない音楽もあるし、自分の人生も全然違っていたでしょうね。

——今後のツアーなどでも「花の唄」を歌われていくと思いますが、ステージを重ねることで歌い方なども変わっていくのでしょうか。

Aimer 最初にレコーディングしたときは難しい曲だと思っていましたが、自分の中になじんできたのか、もう全然そういう気持ちはないです。今はライブごとにその場の空気に合わせて、どの部分を荒立てて、どの部分を静めてとコントロールしています。

——Aimerさんはライブごとに歌い方の振れ幅が大きいタイプなのですか。

Aimer その日の気分や感情に左右されるところはありますね。基本の「こうしたい」という部分は変わりませんが、そのうえでのせるスパイスのような部分は、日によって変わりますね。音楽は一回一回変わるところが、ゲームみたいでおもしろいんです。攻略できないものがずっとあって、今も最後まで攻略できないままずっとやっているような感覚です。だから同じ曲を歌っても全然飽きないんですよ。

——攻略しきったと感じた楽曲はあるのでしょうか。

Aimer ないですね。自分の中で、どんどん難しいボスやステージが増えてくる感じで（笑）。でもそのステージで一瞬「あ、今できた！」と思えるときがあるんですよ。その時々で「攻略できてスパイスがのせられた」という瞬間があったりして、そういうときは「ああ、歌っててよかった」と。

——では「花の唄」も生きててよかったと思える候補曲に？

Aimer もちろん！ もう完全にそうです。本当にすばらしい曲なので。

——「Fate」に関して、今後やってみたいことや希望はありますか。

Aimer 「Fate」の世界観にはシンパシーを感じていますし、すごく自分のポテンシャルを引き出してもらっています。以前の「Brave Shine」（「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」2ndシーズンのオープニングテーマ）でも、今回の「花の唄」でも、自分のまだ見ぬ力を作品に引き出してもらった結果が音楽になっています。これからも、そういうポテンシャルを引き出してもらえる機会があれば嬉しいですね。音楽を6年やってきましたが、いつもよりよい音楽を届けていきたいという使命感をもっています。「Fate」の世界によりよい貢献ができるように、私自身もどんどんステップアップしていきたいと思います。

舞台挨拶レポート

2017年10月14日に公開後、多くのファンに愛されてきた劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」I. presage flower。
ここでは公開後に行なわれた2つの舞台挨拶のイベントレポートアーカイブを掲載する。

大ヒット御礼舞台挨拶



'17年11月11日、東京・新宿バルト9で「大ヒット御礼舞台挨拶」が行なわれた。満員の客席から大きな拍手で迎えられ、壇上に上がったのは衛宮士郎役の杉山紀彰さん、間桐桜役の下屋則子さん、セイバー役の川澄綾子さん、遠坂凛役の植田佳奈さんの4人。海外での舞台挨拶の思い出、質問コーナーなどで大いに盛り上がった本ステージ。そのなかから、各キャストが［HF］を初めて見たときの感想をピックアップする。

「私が試写を見たのは、関係者試写会の初日最初の回だったんです。その回に来ていたのが、『Fate/Grand Order』でいっしょに共演している高橋李依ちゃん（マシュ・キリエライト役）と大久保瑠美ちゃん（アストルフォ役等）だったんです。上映後に私は『この後どうなるの？』と放心状態みたいになってしまったんですが、りえりー（高橋）は三部作と知らないで見ていて、もっと戸惑っていたそうです。上映後はどうしても語りたくなってしまって、2人に『この後時間ある？』と声をかけて、近くのパン屋さんで2時間半ぐらい［HF］について語り合ってしまいました」（植田）

杉山さん、下屋さん、川澄さんは徳島で開催されたイベント「マチ★アソビvol.19」にて行なわれた最速の関係者試写会で［HF］を鑑賞。上映後は彼らも熱く語り合ったそう。

「上映が終了したのは深夜12時くらいだったんです。にもかかわらず、みんなで近藤光社長（ufotable）や須藤（友徳）監督、奈須（きのこ）先生を囲んで語り合いました。2時間ぐらい話をしていましたよ」（杉山）

「私たち、翌日イベントのステージがあったのに、このままじゃ帰れないなという気持ちになってしまって。話をしたくてたまりませんでした」（川澄）

「須藤監督のもとに真っ先に駆け寄ったのが奈須先生で。会場の端に須藤さんを連れていって、クリエイター同士ですごく熱く盛り上がっていました」（下屋）

最後にサプライズとして、5週間にわたり日本全国、韓国、アメリカを回った下屋さんに、スタッフ・キャストから花束の贈呈が行なわれた。

間桐家舞台挨拶



'17年11月25日、新宿バルト9で、間桐家にかかわるキャラクターを演じるキャスト陣が集まり「特別興行〝間桐家舞台挨拶〟」が開催。間桐桜役の下屋さん、間桐慎二役の神谷浩史さん、ライダー役の浅川悠さんが登壇。［HF］の完成映像を見ての印象などが語られるなか注目だったのが、慎二と桜たち兄妹と士郎の関係について、どのようにとらえていたかという下屋さんと神谷さんのコメントだ。

「慎二の行動は過剰に神経質だし、おかしいことを言っているように見えるけれど、慎二は士郎に『遊びにいこうぜ』と言っているだけなんだと思います。でもその誘いを士郎は『俺はいいや』と理由をつけて断わってくる。『こいつはどうやったら僕と遊んでくれるんだ？』と思っているうちに、だんだん強い言葉に変わっていったのかなと……。もちろん慎二が、上下関係や兄と妹という関係、自分のほうが偉いんだという気持ちが強すぎるのは問題だと思いますし、それに従順すぎる桜にも多少問題があると思います（笑）。たぶん、慎二が望む人に構ってもらえないんでしょうね。彼が構ってほしい方法では。そういった意味では、かわいそうなヤツなんです」（神谷）

「神谷さんの言うとおり、慎二って悪い人じゃないと思っているんです。桜目線で見ていると、ひどいことをされても嫌いにはなれないところがあって。たぶん、彼の置かれている環境のせいで歪んでしまったんだと思っています。こうやって隣で神谷さんのお話を聞いていて、やっぱり2人（慎二と桜）は兄妹だなという気持ちが、なんだかふつふつとわいてきました」（下屋）

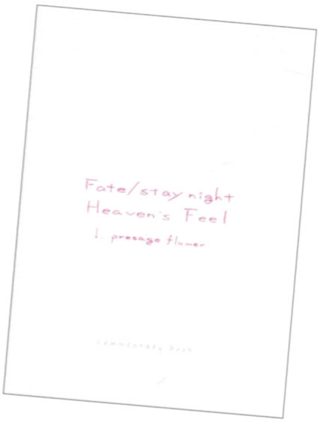
そのほか、ライダーに期待しているのではなく、己の強さしか信じていない慎二とライダーの関係について「それぞれが行動することでチームワークに見えるというのが好き」（浅川）といった、キャラクターへの愛が見える3人の熱いトークが展開。会場からは温かい拍手が送られ、「特別興行〝間桐家舞台挨拶〟」は無事に終了した。

来場者特典アーカイブ

劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」Ⅰ.presage flower 公開時に９週連続で配布された来場者特典、
および４ＤＸ＆ＭＸ４Ｄ鑑賞時の特典をまとめて掲載！

7週目

スペシャル
コメンタリーブック



6・8週目

35mmフィルムコマ（6週目：前半パート）
35mmフィルムコマ（8週目：後半パート）



9週目

須藤友徳監督描き下ろし
メモリアルポートレート



4DX&MX4D

ポストカード（左：4DX、右：MX4D）



1週目

TYPE-MOON×ufotable
描き下ろしポストカード（2種ランダム）



2週目

「Fate/stay night」×「Fate/Zero」
コラボポストカード（3種ランダム）



3週目

ufotable描き下ろしミニ色紙
（3種ランダム）



4・5週目

「Fate/stay night」×
「Fate/Grand Order」
コラボポスター
4週目（左）・5週目（右）



タイアップ&グッズ&イベント ピックアップ

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」I.presage flower 公開期間中に実施された、企業とのタイアップ、グッズ、イベントなどをピックアップして掲載。今ではレアとなったグッズや懐かしいイベントまで、あなたはどこまで知っている？

タイアップ&グッズ

PROPLICA

映画公開を記念して企画が発表され、各所で大きな話題を集めた「1/1 約束された勝利の剣(エクスカリバー)」。



【Data】情報解禁日：2017年7月27日　■商品仕様：全長：約115cm、製造国（原産国）：中国、製造元：株式会社バンダイ、発売/販売元：株式会社アニプレックス

BABY,THE STARS SHINE BRIGHT





「Fate［HF］」の桜の衣装であるワンピースを再現した商品。

【Data】●数量限定受注生産販売　●セット内容：ワンピース、リボンコーム

OIOI（マルイ）



映画公開を記念した期間限定ショップをオープン。描き下ろしイラストを使用したグッズを販売。

【Data】●開催期間：【新宿】2017年10月13日～11月7日【なんば】2017年10月14日～10月25日【博多】2017年11月2日～11月15日

なか卯

全国の「なか卯」にて、キャンペーン期間中に対象商品の食券またはレシートの情報をご入力いただいた方の中から抽選で100名様に黄金に輝くどんぶり「聖丼」をプレゼントしていた。

【Data】●キャンペーン期間：2017年9月28日～2017年10月31日





◆前面　◆背面

DENON





デノンの高音質ワイヤレス・ノイズキャンセリング・ヘッドホンAH-GC20をベースに、ファン必聴の録り下ろし音声ガイダンスを収録。パッケージイラストは新規描き下ろし。3,000台完全限定生産の貴重なモデルとなっている。

【Data】●商品名：AH-GC20 劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」スペシャルエディション　●発売日：2018年1月下旬

※現在はすべて終了しています。

マチ★アソビ vol.19「桜を見守る会」①

「マチ★アソビ vol.18」で実施された「桜の植樹会」を受け、同年9月23日～10月8日に徳島にて開催された「マチ★アソビ vol.19」にて「桜を見守る会」を実施。その後、徳島眉山天神社にてヒット祈願も行われた。



【Data】日時：2017年10月7日
場所：徳島こども交通公園
出演：杉山紀彰、下屋則子、川澄綾子、中田譲治、
近藤光（ufotable）、高橋祐馬（MC）



コラボカフェセレクション



綺礼御用達!?

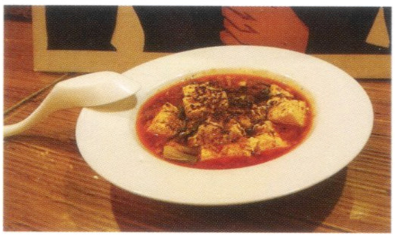
激辛麻婆豆腐を再現!

◆ ufotable Cafe

全国のufotable Cafeで開催されたイベント。制作会社ならではの原画展示や、映画のワンシーンを切り取ったノベルティ配布、オリジナルグッズ販売が好評を博す。2018年5月に復刻開催された。

【Data】開催期間：2017年10月12日～2018年3月25日　●開催店舗：ufotable Cafe（東京、大阪、名古屋、徳島）、マチ★アソビカフェ（北九州）、ufotable DINING（新宿）

こんなコラボメニューがありました!



◆ 麻婆豆腐
（提供期間：2017年12月5日～2018年3月25日）



◆ ランサーの全力疾走
（提供期間：2017年12月5日～2018年1月21日）

コラボカフェのノベルティはこれ!

ドリンクを頼むと……



◆ コースター（ランダム）

デザート・フードを頼むと……



◆ ランチョンマット（ランダム）

【Data】第1期（前期）配布期間：2017年10月12日～11月5日

コラボカフェ限定のグッズも!



◆ ランチョンマットケース（2種）



◆ 台座付きアクリルスタンド（ランサー）

◆ 台本ノート





◆ 台座付きアクリルスタンド（言峰綺礼）

劇場物販グッズ ラインナップ

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」I.presage flower 公開時に劇場で販売されていた物販グッズを網羅！
パンフレットやアクリルキーホルダーに加えて、各章の特徴となるモチーフアイテムも売られていた。

B1 ポスター（4種）



B2 タペストリー（4種）





場面写スクエア缶バッジ３個セット【A、B、C】

3D ポスター



手帳型スマートフォンケースA パープル/ホワイト



手帳型スマートフォンケースB 偽臣の書



パンフレット ドラマCD付き豪華版



パンフレット 通常版



大河のアルバム風ブロマイド写真





めくる線画メモ帳

ランサーのゲイボルクペン



黒い影の付箋



フリクションボールペン



ルーンブレスレット



アクリルマスコット



描き下ろしSDシール
ダークver



描き下ろしSDシール
ライトver



描き下ろしSDアクリルキーホルダー
ダークver



描き下ろしSDアクリルキーホルダー
ライトver



SD桜・士郎アクリルスタンド



キャストイラスト使用
ポストカードセット



原作「Fate/stay night」イラスト使用
クリアファイルセット vol.2



原作「Fate/stay night」イラスト使用
クリアファイルセット vol.1



Blu-ray&DVD 情報

2018年5月9日に発売された劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」I.presage flowerのBlu-ray&DVDについて掲載。
さらに、店舗別オリジナル特典で描き下ろされたイラストも特別掲載。

Data

◎本編ディスク仕様

- 字幕：日本語/英語収録
- 音声：2ch/5.1ch
- 特典映像：PV・CM集

◎完全生産限定版特典

- 武内崇描き下ろしBOX
- 須藤友徳描き下ろしデジジャケット
- オリジナルサウンドトラック
- 特典ディスク
- スペシャルブックレット
- イラストブック

◎特典ディスク内容

- 公開直前特番「原点の物語、劇場へ―」
- 初日プレミアイベント付舞台挨拶(編集版)
- 特別興行"間桐家舞台挨拶"(編集版)
- 下屋則子インタビュー(「Fate Project 大晦日TVスペシャル2017」ロングバージョン)

◎早期予約特典情報

- Blu-ray完全生産限定版 店舗共通早期予約特典ジャケットイラスト使用A3クリアポスター

通常版



完全生産限定版



デジジャケットイラスト



店舗別オリジナル特典描き下ろしイラスト情報



アニメイト



ソフマップ



とらのあな



Amazon



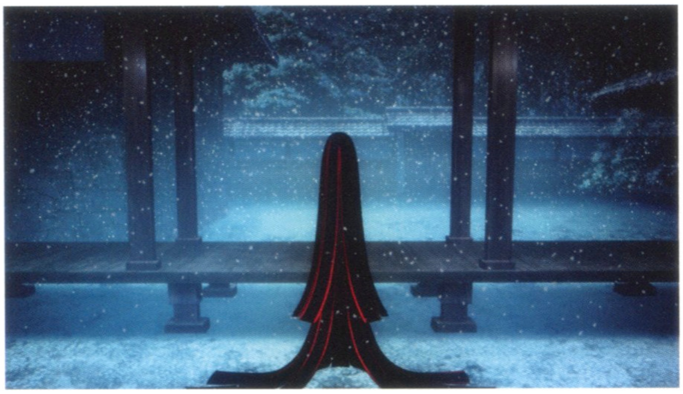
ANIPLEX+



ゲーマーズ


劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」
Ⅱ.lost butterfly
Story

激闘から一夜明け



「セイバー!」



士郎は昨晩の戦いを反芻する夢を見ていた。雪の降りしきる柳洞寺でセイバーを追いかける士郎。すると沼に立ち尽くす彼女の姿が見える。間に合った……そう安堵する士郎を裏切るように彼女は無数の触手にのみ込まれる。「セイバー!」と呼びかける声も虚しく、吹きつける霧に士郎の視界はたちまち奪われた。

「…おまえは……いったい……なん…なん、だ…」





ふと気づくと、士郎はまた柳洞寺の境内に立っていた。少し離れたところで静かにたたずむのは、あの「黒い影」。次の瞬間、士郎の眼前に現われた「影」は士郎を丸のみするかのごとく、無数の触手を伸ばして襲いかかる。恐怖に歪んだ顔で悲鳴を上げる士郎は人型の影を残して消えてしまい――。

真アサシンと間桐臓硯、そして謎の「影」を相手に一戦を交えるが敗北を喫した衛宮士郎とセイバー。そして「影」にのみ込まれたセイバーは行方不明に。士郎はマスターの資格を失い、満身創痍で家路に就く。柳洞寺の戦いから一夜明け、「影」の悪夢にうなされる士郎は、目覚まし時計の音で目を覚ます。部屋の雨戸を開けると、昨夜の死闘がまるで嘘のように晴れ渡る空が広がっていた――。

間桐桜と食卓を囲むいつもの朝。そこにセイバーの姿はない。心ここにあらずといった調子で朝食を口にする士郎に、桜は「もう危ない目に遭うことも、ないんですよね?」と問いかける。傷だらけになって帰ってくる士郎に気をもんでいた桜は、大切な人がこれ以上傷つく姿を見たくなかった。

この桜の問いに、士郎は「これからもっと家を留守にするかもしれない」と答える。「影」は無差別に一般人を襲っているため、たとえ傍らにセイバーがいなくとも、これを黙って放置しておく選択肢は士郎にはない。「戦うべき相手はまだこの町にいる」――決意を新たにした士郎は、「影」の正体をつかむべく街の探索に乗り出した。

セイバーは国に帰ったと桜は聞かされていた。ならば、士郎にはもう家から出かける用事はないはず……。そう願い尋ねた桜だったが、期待する答えは返ってこなかった。「セイバーにつきあっていたのではなく、自分がセイバーをつきあわせていた」と言う士郎は、桜の心配をよそに、新たな戦いに身を投じる。





「もう、危ない目に遭うこともないんですよね?」







「俺の、戦うべき相手はまだこの町にいる」







Newtype プレイバック

2018年 Newtype Special
劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]
Ⅰ.presage flower インタビュー

［STAFF］監督
須藤友徳 1

――［HF］第一章の試写会から初日、そしてそこから約1か月、徳島（2回）、初日の新宿（2回）、韓国まで国内外でさまざまな舞台挨拶に出席されています。舞台挨拶はいかがでしたか。

須藤　僕みたいな「Fate/stay night」が発売されたころからの最初期のファンだけではなく、「Fate」シリーズは若い新規のファンがどんどん増えている。お客さんを前にすると、ファンの間口の広さがはっきりとわかるんです。［HF］を見た感想も人によって違って、若いけれど「Fate」シリーズにすごく詳しい人もたくさんいて。たぶんそういう人は今出ている「Fate」シリーズを全部プレイされているんじゃないかなあ。本当にいろいろな人がいらっしゃるなと思いました。

――ご覧になった方の感想は気になるほうですか。

須藤　基本的にどのタイプの感想があるのかというのは気になりますね。「こういうところで盛り上がるんだな」とか、「こういうところは笑えるんだな」とか。ご覧になった方がどこで引っかかったのかは今後の参考にしていきたいなと思っています。演出をするうえで、お客さんの反応はできるだけ知りたいなと。そこを知っていると知らないでは全然変わると思います。どの作品でも、ご覧になった方の感想はかならず次に生かさないといけないと思いますし、感想の影響を受けないということはまずないです。アニメーターのときからそこは変わらないです。

イリヤとの再会／悪夢を見る桜

新都、中央公園、柳洞寺……冬木市内の案内板をにらみ、「影」の目的に思考を巡らす士郎。するといきなり顔面に雪玉が飛んでくる。その先には、満面の笑みを浮かべるイリヤ。士郎の胸に飛び込み、愛くるしい少女の顔をかいま見せる。



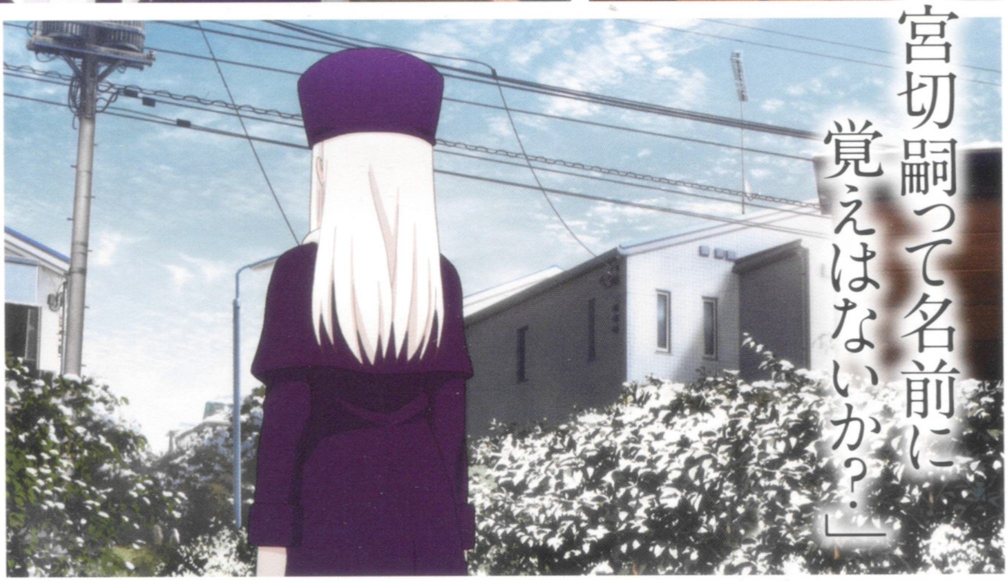






「衛宮切嗣って名前に覚えはないか？」

「知らない、そんな名前」



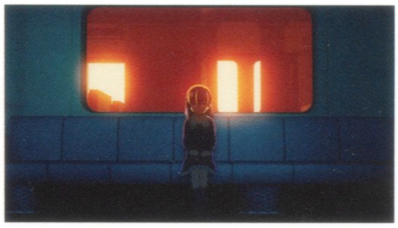
士郎はバーサーカーのマスターであるイリヤスフィールと遭遇する。つい先日、襲撃を仕掛けてきたばかりのイリヤを士郎は警戒し、近くの公園に移動するが、彼女は別人のように親しげな態度で「お兄ちゃん」と呼びかける。「私はシロウとお話しにきたの」――イリヤは士郎に会うために、アインツベルン城から抜け出してきたという。打ち解けた雰囲気で会話をかわすなか、士郎が養父である衛宮切嗣について尋ねると、イリヤは急に表情を曇らせ沈黙し、「そんな名前、知らない」と言って立ち去ってしまった。

一方、熱を出して寝込んでいた桜は、ひとり電車に取り残される夢を見ていた。夢の中の幼い桜は遠坂一家を乗せた電車に追いつこうとして走りだすが、襲いかかる大量の蟲にのみ込まれてしまう。悪夢から目覚め、「夕食の準備しなきゃ」とつぶやく桜。ほうけたようすで衛宮邸の廊下に立ち尽くしていると、家のチャイムが鳴り――。

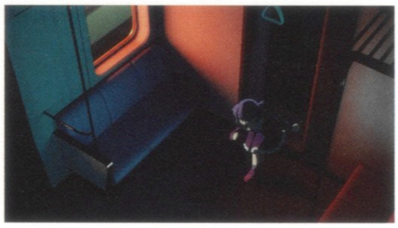
夕刻、遠坂凛と作戦会議を済ませて帰宅した士郎の注意を電話の着信音が惹きつける。そして電話を受けた士郎は、玄関口にいた凛に目もくれず、勢いよく家を飛び出した。



――ガタンゴトン……ガタンゴトン……











ひとり電車に乗る幼い桜を残して、窓越しに見える遠坂家を乗せた車両は遠くへと去っていく。慌てて駆けだす桜だったが、足を引っかけて転んでしまう。そうしているうちに座席の隙間や天井から次々と気味の悪い蟲がわき出てくる。桜は心を失った人形のような瞳で、迫りくる蟲の群れを受け入れる――。

「衛宮君!?」







イリヤと別れてから、帰宅中の凛に出くわした士郎は遠坂邸で作戦会議を開いていた。夕方になり、桜が熱を出していることを知った凛は「早く言いなさいよ」と一喝。２人は急いで衛宮邸に向かう。帰宅した士郎が「桜、起きているのか？」と呼びかけるが返事はない。士郎が不思議に思っていると、静まり返る廊下の沈黙を破るように電話の着信音が鳴った。

Newtype プレイバック

2018年 Newtype Special インタビュー

［STAFF］監督

須藤友徳 ❷

――須藤監督は総作画監督も担当されていますが、どれくらいキャラクターの作画を調整されていたんでしょうか。

須藤　ほとんどのカットに手を入れさせてもらっています。桜だけでなく、どのキャラクターも均等に修正していました。

――総作画監督として修正作業をするときに、桜に関してはどのようなところを意識して手を入れていましたか。

須藤　中学生のころの桜と、後半の桜とのギャップをしっかりつくるということですね。特に2カット目の桜（アバン／雨の中、衛宮邸にやってきた桜）が大事で。雨の中、傘も差さずにずぶぬれになって歩いてきた桜です。途中で帰るわけでもなく、ただ衛宮邸に来た。そういう感じを出したいなと思っていました。そこから家の中に入って、迷い込んだ雛鳥のような感じを描いていきたいなと。こういう桜を描いているから、成長した桜が士郎に好意を示していくことにグッときてもらえるんじゃないかと。

――成長していく桜を見ることで、視聴者が桜に思い入れを強く抱けますね。

須藤　あと桜を描くうえで「頑固」という性格は描きたいと思っていました。彼女は強迫観念から機械的に動いているわけではなくて、それとは違う「頑固さ」があって。士郎から断わられても何度も家に来たり、服をうまくたたむことができなくても何度も諦めなかったり……。いきなり何でもできる天才系ではなくて。失敗しても諦めないことで少しずつ成長するタイプとして描くことができたらいいなと。

明かされる真のマスター

Story [II. lost butterfly]









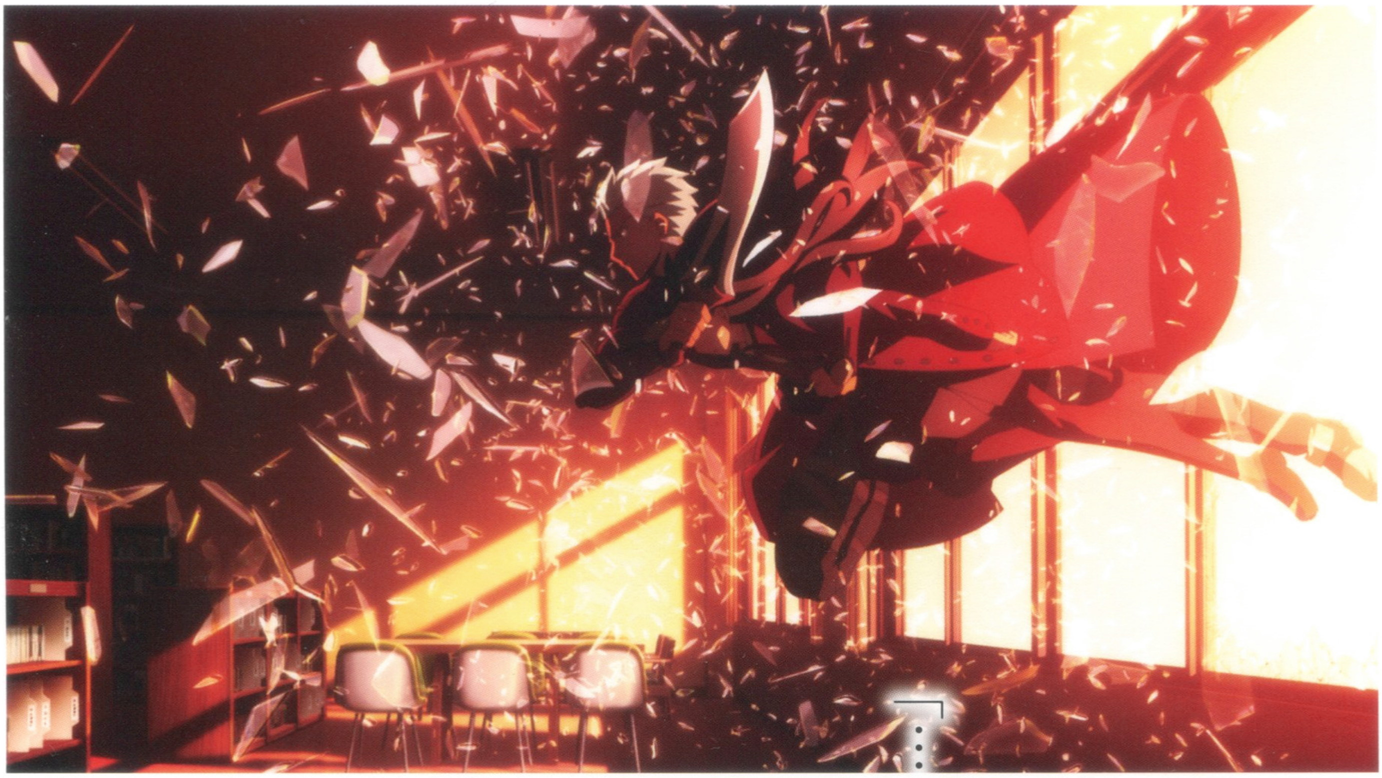


士郎をおびき出すために慎二は桜を利用した。激怒した士郎は、すさまじい剣幕で慎二をにらみつける。一方、ライダーも仕方なく慎二の命令に従っているが、本心では桜を守りたかった。ここに２人の利害は一致する。ちょうど慎二に激突する角度を測り、ライダーは士郎の身体を吹き飛ばした。



学校の図書室に駆け込んだ士郎は、桜を人質に取った間桐慎二と対面する。「ライダーの相手をしろ」と士郎を挑発する慎二。偽臣の書を手にした慎二がライダーに命じると、彼女は一瞬にして士郎の間合いに入り、容赦ない蹴りをたたき込む。士郎は本棚を壁にしてライダーの攻撃をしのごうとするが、ことごとく失敗してしまう。そのようすを見ていた慎二は歓喜の声を上げるが、ライダーの拳で中空に放り出された士郎は、そのまま身を翻して慎二に激突。桜の奪還に成功する。

　逆上した慎二が「こいつを殺せ」と叫んだ刹那、窓ガラスを破って突入したアーチャーと凛は、みごとな連携でライダーを制圧する。周囲の誰もが桜の味方をすることに激情を爆発させた慎二は、偽臣の書を掲げて深手を負ったライダーに戦うことを強制する。ところがそこで偽臣の書は燃え尽き、束縛を解かれたライダーは慎二ではなく、桜のもとに駆け寄る。困惑する士郎をよそに、凛は言う。「今の間桐家において、最もマスターにふさわしい人間は、間桐の正当な後継者……今代の魔術師である貴方だものね、桜」。実は桜こそライダーの真のマスターであったことが明かされる。



「……桜。桜、桜、桜！」
「マスターになったのは僕なんだぞ！」



「桜が、マスター？」









魔術回路をもたない慎二はサーヴァントを使役できない。そのため桜の令呪を使用した偽臣の書を譲渡されることでマスターの権限を得ていた。真のマスターである桜に権限が戻ると、ライダーはアーチャーに刻まれた傷を瞬時に癒やし、凛を圧倒する程の違いを見せつけた。

Newtype プレイバック

2018年 Newtype Special インタビュー

［STAFF］監督 須藤友徳 3

――今回、そんな桜と出会う士郎をどのように描こうと考えていましたか。

須藤 士郎は、「桜を（恋愛対象として）意識しちゃいけない」というニュアンスの距離感をどう描くかがポイントだなと思っていました。あくまで［HF］では「友人の妹」なんですよね。その距離感を描くことで「士郎の少年らしさ」が出るといいなと。士郎って「性のにおい」があまりしない印象があるんですが、年ごろの男の子として異性に対する意識はあるんですよね。そもそも凛のことは意識しているわけで。いわゆる朴念仁キャラではないんです。一本の映画では、いろいろなシーンを使うわけにいかないので、桜を巡って慎二と士郎がぶつかるシーンや、桜が士郎の夢に出てくるシーンで士郎のそういう一面を描きたいなと思っていました。

――士郎の人間らしい一面を描いていらっしゃるわけですね。

須藤 士郎は「一生懸命人間のふりをしているロボット」だと奈須（きのこ）さんがおっしゃっていますが、そういった設定に縛られると、士郎らしさを描くのは難しくなってしまう。確かに「人の死を目の当たりにしても取り乱さない」のも士郎だし、凛や桜に近寄られるだけでドギマギしてしまうのも士郎なんですよね。日常ではツッコミキャラでもあるわけですし、そういった幅があるところが士郎というキャラクターなんだと思います

間桐家の真実

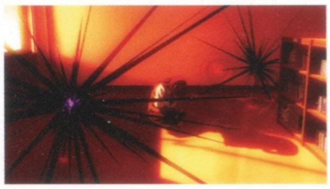
イヤリングを満たしていた薬品で暴走した桜の魔力は枯渇の危機に陥る。桜の安全を最優先するライダーは、他者の生命力を魔力にして吸収する宝具「他者封印・鮮血神殿（ブラッドフォート・アンドロメダ）」を展開。士郎と凛の逃げ道をふさぎ、桜に魔力を供給しようとする。





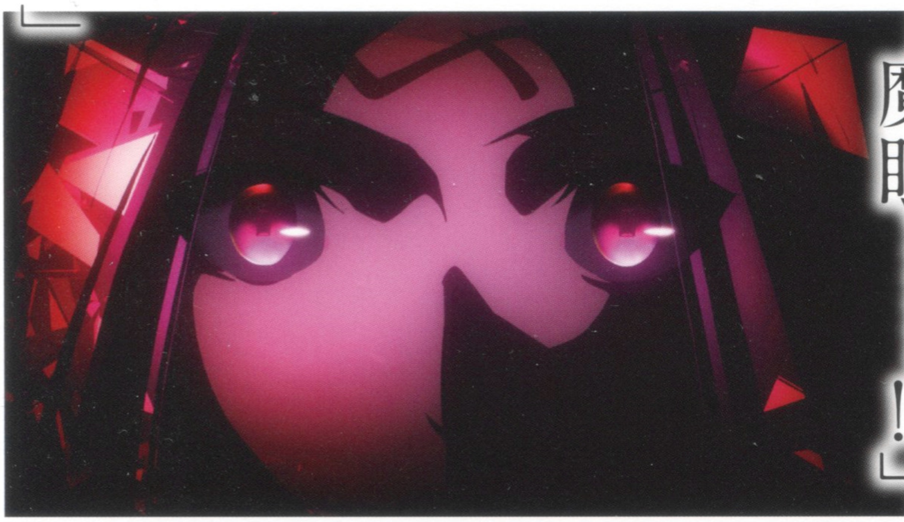
「先輩……
見ないで……」







「うそ、
石化の
魔眼……!?」









「あいつらを殺せ」という慎二の命令に従わない桜。まさかの抵抗に業を煮やした慎二が、桜の耳に着いたイヤリングを破壊すると謎の液体が飛び散り、桜は身もだえするように苦しみだす。暴走した桜の魔力は、周囲の空間に黒いトゲを発生させる。

アーチャーはライダーを退かせようとするが、ライダーは対決姿勢を見せる。「もうやめて」と言う桜の言葉を拒否したライダーは、眼帯で封印していた石化の魔眼〝キュベレイ〟を解き放つ。石化により行動不能に陥った凛の眼前に現われる黒いトゲ——すんでのところで飛び出した士郎が、その身を犠牲にして凛を助ける。桜は悲痛な叫びを上げるとともに、自分の体を無数のトゲで貫いて倒れ込む。

言峰綺礼の教会で目を覚ました士郎は、桜を苦しめていたものの正体が、体内に植え付けられた刻印虫であることを知る。魔術刻印を使い果たして治療に当たった綺礼は、桜の神経に絡みついた11年分の刻印虫をすべて取り除くのは不可能であり、それを実行するには聖杯を手にするしかないと言う。一方、桜が実の妹であることを明かした凛は「力を制御できない魔術師は生かしておけない」と、教会から消えた桜の後を追いかける。



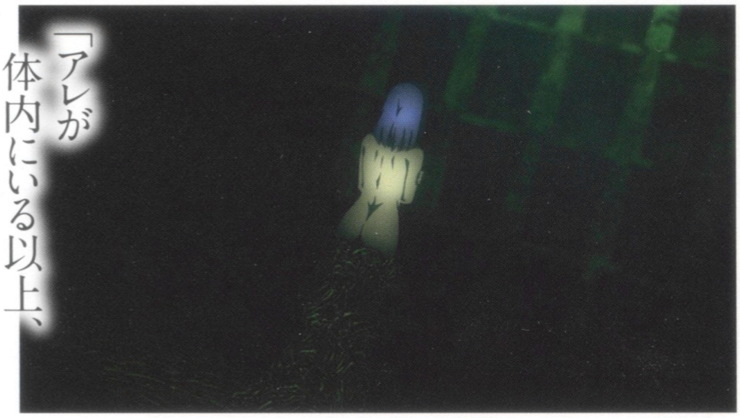
「いやあああ!」







黒いトゲは失われる桜の生命力を補うため無差別に発動する。「このままでは魔力を消費して自滅するぞ」と告げるアーチャーに、ライダーはより多くの魔力を摂取すれば問題ないと答える。しかし、最も大切な存在である士郎を傷つけたことに絶望した桜は、自身を傷つけることで魔力の暴走を食い止める。







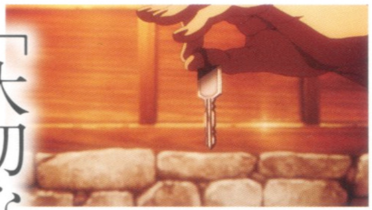
「アレが体内にいる以上、生命エネルギーである魔力は際限なく吸われていく。放っておけば命を落とすだろう」

［STAFF］監督 須藤友徳 4

――柳洞寺でキャスターが「破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）」をみずからの胸に刺すシーンは原作ゲームになかったと思いますが、どういった意図で描いていったのでしょうか。

須藤　このシーンをつくった最大の理由は、「破戒すべき全ての符」の発動とその効果まで一度見せておかないと、以降の章で宝具について説明するシーンを入れなければならなくなってしまうことにあります。そのため、第一章で「破戒すべき全ての符」について、能力の一端である「刺すとマスターとサーヴァントの契約みたいなものが失われる」ということを、何となくでも見せておかないといけない。そのため作劇的なことを言うと、このシーンではキャスターよりは「破戒すべき全ての符」を見た方に印象づけるようにしています。また、原作ゲームではこのシーンは、「マスターである葛木宗一郎の死体の前に呆然としたキャスターが立っている」というように描かれています。原作ゲームは士郎の視点であり、［UBW］をプレイ済みという前提なので、「何か不思議な愛情があった葛木とキャスターがなぜこんな状況になって倒れているんだ?」という、ミステリーと伝奇的なものが感じられるシーンとなっていました。ただそれをこの映画だけを見ている方に向けてやってしまうと、けっこう後々まで疑問として残りそうだなと思って。そのためここははっきりと、事の起こりとその結果をお客さんにはきちんと消化しきってもらって、第二章以降を見てもらいたいと思ったんです。

桜だけの正義の味方



桜が出ていった教会の窓から外を見渡す士郎。地面に目をやると桜が残していった衛宮邸の合鍵が……。それを拾った士郎は桜と出会ったころを思い出す。中学時代、桜はアルバイトでケガをした士郎の手伝いをしたいと言って衛宮邸を訪れていた。何度断わっても聞かない桜に根負けした士郎は衛宮邸の合鍵を手渡す。すると、それまで無表情だった桜は、嬉しそうに合鍵を握り締め、愛らしい笑顔を士郎に向けた。

「大切な人から大事なものをもらったのはこれで二度目です」













土砂降りの雨の中、失踪した桜を捜して士郎は奔走する。暴走した桜が無関係の人間を傷つけるのだとしたら、正義の味方を志す自分は桜を切り捨てねばならない。ひとり苦悩する士郎は、投げかけられた声に反応して振り返る。そこにはイリヤが立っていた。

心に余裕をなくした士郎は無邪気に語りかけるイリヤの手を払いのけてしまう。だがイリヤは士郎の頭に優しく手を添えて「私はシロウの味方だもん」とほほ笑む。「好きな子のことを守るのは当たり前のことでしょ」と、事もなげに告げるイリヤの言葉で士郎の迷いは吹っ切れる。

一方、桜は公園の展望台でうずくまり泣いていた。「帰ろう」と呼びかけた士郎は桜のもとに歩み寄る。それを「わたしは先輩のそばにいていい人間じゃない」と拒絶する桜。間桐家の虐待で処女を失い汚れている自分は士郎に守ってもらう資格などないと、彼女は胸中の葛藤を吐き出す。だが士郎は動じない。桜を強く抱き締め、「俺は、桜だけの正義の味方になる」と誓う。

それから桜とともに帰路に就いた士郎は、彼女のようすがおかしいことに気づき、魔力補給のための血を与える。桜はその血をなめ取るが、情欲を抑えきれない自分を密かに嫌悪する。





「俺は、桜だけの正義の味方になる」









間桐の魔術師である身分を隠していたこと、臓硯の命令で衛宮邸に上がり込んだこと、それらの負い目を抱えながらも桜は士郎との大切な時間を捨てられなかった。そうやって自分を責める桜に、士郎は「桜の代わりに桜を許し続ける」と告げ、桜は士郎の愛を受け入れる。

「魔力がちょっと足りなくて……」





「……だめ、これ以上は、先輩を汚せないもの……」



魔力を得るため血を分けてほしいと懇願した桜は、熱い吐息を漏らして士郎の指に吸い付く。魔力が不足した刻印虫が体内の快楽中枢を刺激し、桜は精を求める欲情を抑えきれなくなっていた。しかし、その欲情を士郎に向けるのは、愛しい人をおとしめる行為に等しい。葛藤にさいなまれる桜は、自己嫌悪の渦にのまれていく。

Newtype本誌 プレイバック

2018年9月号インタビュー

［STAFF］監督

須藤友徳 1

——第一章のテーマは「日常が崩壊する話」でしたが、第二章ではどんなテーマを掲げていますか？

須藤 今回は「選択の話」です。全三章構成に決めたときに、各章のテーマを決めたのですが、基本的にそのときから変わっていません。

——第二章のシナリオ、絵コンテをつくるにあたり、大事にしたところは？

須藤 基本的には原作を読み解きながら、キャラクターの感情をどうお客さんに伝えていくかを考えていきました。士郎と桜の感情が、周りにいる凛や慎二の存在によって揺れ動いていく。彼らの言動がトリガー（引き金）となって、さらなる感情を生んでいく。第一章では桜の内面にはカメラを振っていなかったのですが、第二章は桜の内面にカメラをより多く向けています。

——第二章では士郎と桜をどのように描こうとお考えですか？

須藤 士郎は正義の味方にあこがれている少年です。でも、第二章では否応なしに（正義の味方になる道とは）違う道を行かなくてはいけなくなる。そのときの葛藤を、お客さんにわかるように伝えたいなと思っています。彼がなぜ違う道を選択するのか。その理由を描くことが、第二章における士郎のポイントだと思っています。一方、桜はいわゆる「できる後輩」「頑張り屋で努力家」ではない、違う一面をきちんと見せることが大事だと思っています。桜が抑え込んでいる「誰にも見せたくない本当の自分の姿」をしっかりと描くということですね。違う一面も含めて、桜というキャラクターなんです。

桜の異変

味噌汁のだしを取り、白米を炊き、だし巻き卵をつくり……息をぴったり合わせて朝食の準備を進める2人。何の変哲もない朝のひとコマに、士郎はいつもとは違う気恥ずかしさを感じる。残るマスターは、凛、臓硯、桜、イリヤの4人。桜との大切な時間を守るため、士郎は聖杯戦争を勝ち抜くことを決意する。







「こういうの、なんか、久しぶりだな」







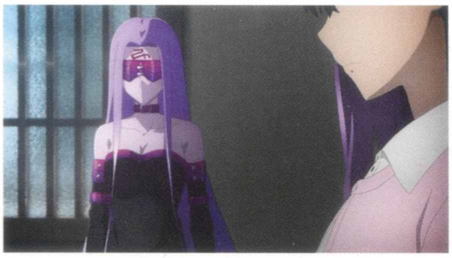
「俺は桜を勝たせて、聖杯をつかってもらう」

波乱の夜が明けて、士郎と桜はいつもどおりの朝を迎える。2人でつくった朝ご飯をテーブルに並べて「いただきます」。思わず顔を見合わせた2人は照れくさそうに笑い合う。

今後の方針について切り出した士郎は、聖杯戦争に勝利して、桜の治療のために聖杯を使ってもらうと説明する。食卓をともにしていたライダーから、どうやって臓硯を倒すのかと聞かれると、ほかのマスターと協力すべきだと答えて考え込む。そしてふと、イリヤの名前を思いつく。

早速イリヤの住むアインツベルン城へと出かける士郎。それを見送った桜は、ライダーに「危なくなったら先輩を連れて帰ってきて」と言付ける。ライダーが消え去るのを確認した桜は、ふらつきながら廊下に倒れ込んでしまう。そのまま太ももの間に手を伸ばし、胸に手をはわせながら、甘い息を漏らす。

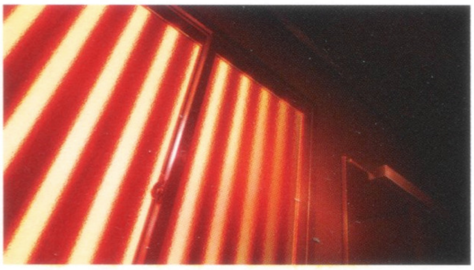
そうして情欲に身をゆだねた罪悪感に落ち込む桜は洗面所で手を洗っていた。酷い顔をしている——そう思いながら鏡の中の自分を見つめると、もうひとりの桜が歪な笑みを浮かべて言う。「そうだ。外に出さなければいいんだ」と。我に返った桜は、腑に落ちないようすで洗面所を後にする。


「せん……ぱい!」




桜は士郎が自分を守るために戦うことを嬉しく思うと同時に、彼を傷つけてしまう罪の意識に苦しむ。「後悔しているのですか」と尋ねるライダーの問いには、「後悔なんて今更できないでしょう」と答えて士郎の身を案じる。ところが、そうして彼を想うほどに全身をはい回る蟲は桜の情欲を高ぶらせ、体の自由を奪ってしまう。


「そうだ、外に
出さなければいいんだ。
そうすればもう
危ない目に
遭うことはないよね」

士郎のことを想うほど、みだらに熱を帯びる体に桜は自己嫌悪を抱く。しかし、そうして抑えつけられていた士郎への執着は次第に膨らみ、鏡の中に歪んだ笑みを浮かべたもうひとりの桜を登場させる。洗面所から桜が立ち去った後、なぜか壁に残された不気味な影が、これから起こるであろう不吉な未来を暗示する。

Newtype本誌 プレイバック

2018年9月号インタビュー

［STAFF］監督 須藤友徳 2

——士郎と桜の関係も変化していきます。第一章では2人の出会いから描いていましたが、第二章ではどんな関係を描こうと思っていますか。

須藤 ひとつの関係にたどり着くものの、それはまだ未熟なつながりにすぎない。いろいろな問題を先延ばしにしているなかで、必死につながろうとしている。そういう2人のたどたどしい関係を描くことができればと思っています。

——士郎と桜以外のキャラクターで、今回の見どころは?

須藤 イリヤは、士郎と新しい関係を築くところを描きたいと思っています。彼女の見た目どおりの部分、見た目とは違う部分、その両方を描くところがポイントになると思います。凛はかっこよく、正しくて、まぶしい存在として。それが桜の感情を揺さぶるように描いていけたらいいなと。慎二は現実にいたら、受け入れられないイヤなヤツなのかもしれないと思うのですが、彼の罵ったり、怒ったり、わめいたりするセリフを聞いたときにセリフどおりの言葉とは違う意味に受け取ることができたらいいなと考えているんです。「慎二の叫びは、自分にはこんな意味に聞こえた」「セリフがないカットからも、こんな心情を感じた」と皆さんに感じてもらえれば。映画や創作物のおもしろさって、自分と共通点がない人物にも、ふとした瞬間に気持ちが理解できる、できてしまうことだと、僕は思うんです。

バーサーカーVSセイバーオルタ

「アインツベルンの聖杯、この間桐臓硯が貰い受ける」







使役する蟲で仮初の肉体を形成し、500年の時を生き永らえてきた臓硯は、着々と悲願達成のための下準備を進めてきた。我が望みは不老不死と言う臓硯に、イリヤは「思い出しなさい。私たちの悲願、奇跡に至ろうとする切望は何処からきたものなのか」と宣告する。「人形風情が」と吐き捨てた臓硯は、イリヤの心臓に秘められた小聖杯を奪い取ろうとする。







アインツベルンの森にたどり着いた士郎は、臓硯が使役する蟲に襲われる。城の前ではイリヤが臓硯と対峙していた。「アインツベルンの聖杯、この間桐臓硯が貰い受ける」と言い残して臓硯が霧散すると、「影」にのみ込まれたはずのセイバーが、黒化した〝セイバーオルタ〟となって現われる。危機を察したバーサーカーは一気に飛び出し攻撃を仕掛けるが、地面からはい出る「影」の触手に捕まり、セイバーオルタの一撃で絶命。宝具「十二の試練（ゴッド・ハンド）」の効果で蘇生して反撃するも、セイバーオルタは「約束された勝利の剣（エクスカリバー）」で、視界に入るものすべてを焼き払う。

「影」に侵蝕され、のみ込まれそうになるバーサーカーだが、イリヤの叫びに呼応し絡みつく触手を引きちぎり、怒濤の追撃でセイバーオルタと互角に渡り合う。二度、三度と息の根を止められても、バーサーカーの猛攻はやまない。しかし、セイバーオルタの底が見えない魔力がしだいにバーサーカーを圧倒し、最大出力の「約束された勝利の剣」をバーサーカー目がけて振り下ろす。半身を吹き飛ばされたバーサーカーはあえなく「影」の沼に沈んでいった。



「バーサーカー!」











「ヤダ……やだよう」

Newtype本誌 プレイバック

2019年2月号インタビュー

杉山紀彰×下屋則子

［CAST］衛宮士郎役

［CAST］間桐桜役

——今回、士郎と桜の関係が大きく変わります。第二章のドラマをどのように受け止めていましたか。

下屋　「Fate」シリーズではいろいろなルートがあって、これまで桜はなかなか士郎に振り向いてもらえずにいたんです。今回は士郎が桜を見てくれる。やっと……私はそのときが来るのを十数年待っていたので(笑)、嬉しいなという気持ちがありました。でも、2人が想い合ったとしても、そう簡単にはいかない試練があって。何てせつない物語なんだろうとつらかったですね。

杉山　第一章で士郎は桜を異性として意識していくという流れがあったんですが、第二章では、士郎も桜も養子だったという事実が少しずつわかってきて。しかも、それぞれの環境が全然違うことや桜がどんな苦労をしてきたのかを理解していくんですね。士郎は正義の味方になりたいと願っていたけれど、いちばん身近な女の子を救えないのに大勢を救うことができるのかと思いはじめる。桜を選ぶか、その他大勢を選ぶか。正義の味方のあり方を決めることが、桜への想いに重なっていくんです。だからこそ、2人は単純な男女の恋愛感情ではないなと感じています。

溢れ出す〈黒い影〉

Story [Ⅱ. lost butterfly]













反英雄に類するアーチャーは英霊をのみ込む「影」の干渉を受けにくい。アーチャーが動けることに驚愕する真アサシンに「この身も歪な英霊ということだ！」と唸り退かせるが、突如現われた「影」が凛に襲いかかる。

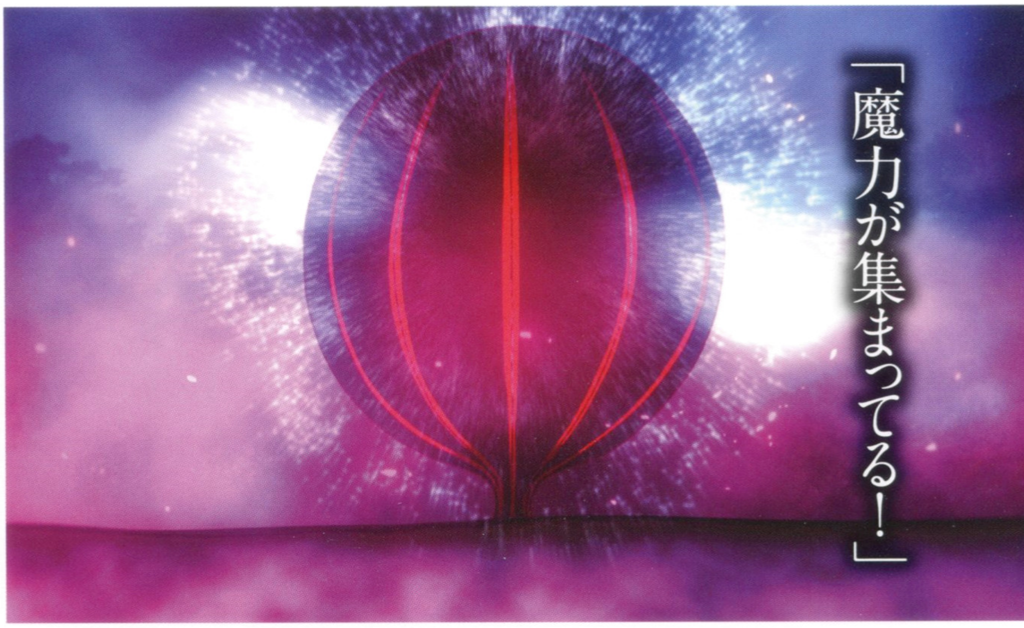
セイバーオルタが、冷酷な眼で「約束された勝利の剣」を士郎に突きつける。かつての温厚さは見る影もない――セイバーはもう士郎の敵になったのだ。しかし、なぜか彼女は真アサシンに後処理を任せて立ち去る。

イリヤを連れて撤退する士郎を真アサシンが追撃する。凛が応戦するも、真アサシンの俊足は難なく士郎の背をとらえる。その刹那、アーチャーが真アサシンに矢を放ち、決死の剣戟でその白面を両断する。勝利の喜びもつかのま、「影」の触手に狙われた凛をかばい、アーチャーは腹部を貫かれて魔力の泥流に投げ捨てられる。さらに「影」の本体は吸収した魔力で膨れ上がり、超特大の魔力爆発を起こす。あわや全滅の危機に、瀕死のアーチャーは宝具「熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）」を展開。花開く最強の盾は魔力の衝撃波から士郎らを防護するが、やがて花弁は「影」に侵され黒く染まり、もろくも崩れ去ってしまう。

焼失した森の荒野で、左腕を失う重傷を負って地面に倒れ伏す士郎。「何もなければ消えるのは2人だが、こうすれば確実にひとりは助かる」――そう口にしたアーチャーは、みずからの左腕を容赦なく切り落とす。











「ロー……アイアス」

アーチャーが投影した最強の盾「熾天覆う七つの円環」。しかし、荒れ狂う「影」の暴威に抗しきれず、7枚の花弁が一枚、また一枚と散っていき……。









爆発に巻き込まれた士郎は左腕を失い大量の血を流す。そのようすを見ていたアーチャーは「ここまでか……」とつぶやいて凛の髪を優しくなでる。「達者でな、遠坂」――アーチャーは凛のもとを離れ、愛用の双剣で己の左腕を切り落とす。

Newtype本誌 プレイバック

2019年2月号インタビュー

[STAFF] 音楽 梶浦由記 × [STAFF] 主題歌 Aimer 1

――お2人のコラボレーションは2回目になります。お2人にとって第一章の主題歌「花の唄」は、どんな手ごたえを感じた楽曲でしたか。

梶浦 すごく楽しかったです。この作品は間桐桜という女性の内面を描いていく、すごくパーソナル(個人的)な印象がある作品なので、Aimerさんの内面をえぐるような声が合うなと思っていたんです。可能であれば、Aimerさんには第一章だけでなく第二章もお願いできればいいなと思っていました。今回それが実現して、本当に嬉しかったです。

Aimer ありがとうございます。嬉しいです。「花の唄」は、私にとってもすごく大きな存在感がある曲で。ひとりの女性の情念のような想いが感じられる曲だと思います。これまで私はこういう曲を歌ったことがなかったんです。女性的な曲を歌うことがこんなにもゾクゾクすることなんだと、梶浦さんが教えてくださった気がしていて。梶浦さんが書いてくださる曲をもっと歌ってみたいと思っていました。第二章の主題歌を歌うことが決まったときは嬉しかったです。

――第二章の主題歌「I beg you」にはどんな想いを込めたのでしょう。

梶浦 今回は連作モノならではのプランニングをさせていただきました。漠然と頭の中で第一章、第二章の主題歌はこんな感じ、というイメージがあらかじめあったんです。

桜との一夜







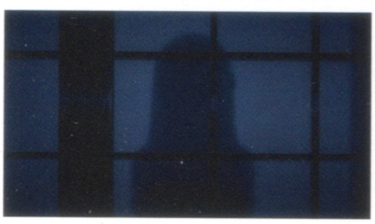
「その思い出まで……とらないで……」



無謀な走り高跳びに挑戦する士郎の姿を凛は覚えていた。合理的な判断を良しとする魔術師の家系に生まれ育った凛にとって、その姿は強く印象に残るものだった。一方、同じ光景を見て士郎に惹かれた桜は、恵まれた姉の凛が先輩との思い出すらもつことに嫉妬する。



「士郎……貴方は桜の味方ですか？この先に、たとえ何があったとしても」







「ただいま、桜」——帰宅した士郎を出迎えた桜は目を見開き、息をのむ。赤い布で覆われた士郎の左腕は、アーチャーから移植されたものになり代わっている。士郎は凛とイリヤを招き入れて桜に紹介するが、桜は焦点の合わない目でうつむいたまま……。

土蔵に移動した士郎が、治療に専念する凛に感謝の言葉を述べる。照れくさそうな顔した凛は、中学時代、何度も走り高跳びに挑戦する士郎を見ていたのだと話す。それを扉の前で聞いていた桜は、自分だけの思い出が凛に奪われたと感じ、力なくしゃがみ込む。

その後、風呂上がりの士郎はライダーと対面し、何があっても桜の味方であるかと問われる。答えが出せず、布団に潜り込んで悶々としていると、部屋の前に桜の影が。ふすまを開けて部屋に入ってきた桜は、着ていたワンピースを脱ぎ捨て士郎に抱きつく。「抱いてください」と言いつつ、自分は汚らわしいと自己否定する彼女に「桜はきれいだ」と伝えてキスをする。一糸まとわぬ姿になり、布団の中で抱き合う2人。士郎は桜が漏らす凛への嫉妬と不安を受け止め、強く桜を抱き締める。だが、月明かりに照らされた桜の影が不気味に揺らぐところを士郎は目にしてしまう。



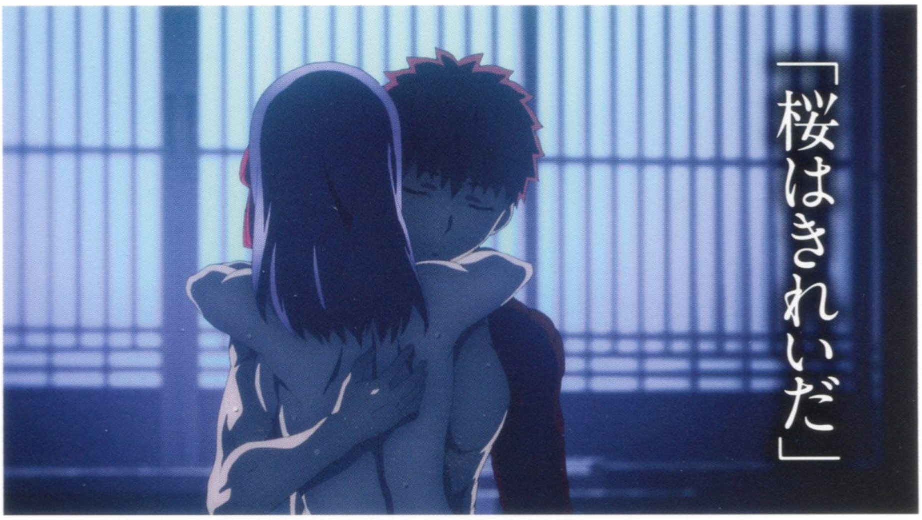












Newtype本誌 プレイバック

2019年2月号インタビュー

［STAFF］音楽 **梶浦由記** × ［STAFF］主題歌 **Aimer** 2

梶浦　第一章の「花の唄」は「みんなが桜を愛したくなるような曲」。かわいそうな桜にじんわりとくるような。かわいそうな桜の内面をきちんと描きたいなという気持ちがありました。第二章は最初から、もっと心をえぐるような曲になるだろうと考えていたんです。そう思っていたところに、脚本をいただいて。単純なきれいさではなく、思い切った曲にしないといけないなと。試行錯誤して、今の曲の形にたどり着きました。

——アップテンポでありながら、歌詞がとても激しい内容ですよね。

梶浦　桜は「達観していてドライ」なところがあると思うんです。自分の悲劇におぼれずどこか冷めていて、悲劇は例え自分のことであろうと、突き放して見てしまえばどこかしら滑稽なものになりますから。第二章の曲はあえてポップなリズムにすることで、彼女が自分自身を冷笑しているような要素を入れようと。ビートを効かせて、グルーヴを出して。いろいろ試行錯誤した結果、自分の中にしっくりきたものが「I beg you」でした。

Aimer　「I beg you」は個人的にものすごく引き出されたものがあって。「花の唄」以上の可能性を感じています。今の自分がこの曲を歌えて本当によかったと思いました。何度聴いても飽きないし、発見がある。自分が歌った曲を、こんなに何度も聴くのは初めてかも。すごく好きな歌です。

空腹

Story [Ⅱ. lost butterfly]









「きら、きら、キレイ……」





遠くにはピカピカのお城。空中からドレス姿の桜がふわふわと地上に舞い降りる。動物たちと笑顔で行進し、お城の中では人形たちに囲まれる。しかし、桜が指を高く掲げると人形は飴玉になって飛び散った。キラキラきれいな飴玉を、桜は口を大きく開け……。

「だからあのとき死んでおけと言ったのだ」――桜が食事する路地裏に現われたギルガメッシュは、「王の財宝(ゲート・オブ・バビロン)」から宝具を撃ち放つ。一気呵成にたたき込まれる怒濤の連撃で、桜の体はえぐられ血しぶきを散らす。だがそれでも立ち上がった桜は、黒い「影」でギルガメッシュを食らった。英雄王が最後に目にした光景は、大きく膨らむ桜の「影」だった。

衛宮邸では士郎が血まみれで帰宅した桜を介抱する。しかし、そこで士郎も見てしまう。地面に映る歪んだ桜の「影」を……「似ているだなんて、考えるな」と士郎は自分に言い聞かす。一方、ベッドに寝かされた桜は、翌朝やってきた藤村大河に悲痛な面持ちで胸の内を打ち明ける。自分を守るために士郎は正義の味方ではなくなってしまう。ところが大河は、「正義の味方」の切嗣にも大切な人はいたのだから何も心配はいらないと勇気づけるのだった。





「猶予は終わりだ。せめてもの慈悲と知れ」





「おお……よもやそこまで……」

英雄王たるギルガメッシュは、せめてもの慈悲として桜の命を断とうとした。だが、膨張した桜の「影」は、英雄王の賞賛を受けるほどに成長していた。もぐもぐと無邪気にギルガメッシュをのみ込んだ「影」は、街中の人間を捕食し始める。不幸にも「影」に触れた者たちは肉片ひとつ残さず消えていく。







「桜ちゃんは士郎の側にいてあげてね」

Newtype本誌 プレイバック

2019年2月号インタビュー

［STAFF］監督 須藤友徳

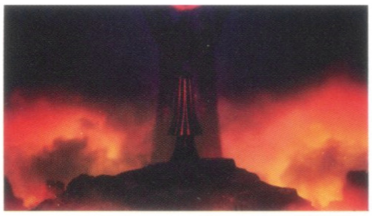
――第一章から引き続き、須藤さんは監督、総作画監督、作画監督、絵コンテを担当していますね。

須藤　スタッフは第一章をこなしているので、第二章の総作画監督をしていても、全修正をすることはなくなりました。［UBW］から［HF］第一章までは少しだけ時間が空いたので、皆さんもすぐに「Fate」の画を描くのは難しかったかもしれませんが、第二章では作画監督陣の画は安心して見ることができています。［HF］は第一章で物語の設定や舞台をかなり描いていて、状況の変化によってキャラクターの置かれている立場が変わり、物語を動かしていました。今回の第二章ではキャラクターの感情の変化によって物語を引っ張っています。作画スタッフが描く表情芝居やアクションが見せ場になっていますね。３ＤＣＧも「こういうのはどうですか?」と提案してくださることが増えていて、僕も助かっています。

――（劇中の雪の話に触れて）須藤さんはそうやって映像の中のいろいろなものに意味をもたせますね。

須藤　第二章のテーマのひとつに、「雨が雪を解かす」というものがあるんです。雪は第一章の後半から降りはじめていて、第二章では雨が降っています。そして士郎と桜の雨のシーンが来る。そこまで深い意味を詰めているわけではないですが、雪が雨に解けて、見えてきたものがはたして希望かどうか。今まで見ないようにしていたものが、見えてしまうかもしれない。そこが第二章のおもしろさにつながるといいなと思っています。

黒染めの桜



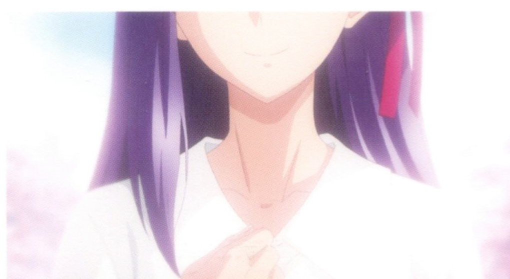



「お花見とかしたい……です」





「ぐっ…あ…あ…っ…あぁ…」

白髪の士郎が桜の首を斬り落とす。そんな悪夢で飛び起きた士郎に、突如現われた真アサシンが臓硯からの呼び出しを伝える。間桐邸に向かった士郎は、そこで真実を聞く。「影」とは聖杯の中身であり、門からあふれ出る意志。そして臓硯が語る門とは、聖杯の欠片を埋め込み育てられた〝間桐の聖杯〟たる桜。ほくそ笑む臓硯は士郎に〝アレ〟を殺してくれと頼む。

翌朝、桜の寝室を訪ねた士郎はたわいのない話で笑い合う。夕方になり「この戦いが終わったら何かしたいことあるか？」と尋ねる士郎。桜は恥ずかしそうに「お花見」と答える。

その夜。士郎は台所からナイフを取り出し、寝息を立てる桜に向ける。それを振り下ろそうとする刹那、桜との思い出が次々と脳裏を流れる。硬直する士郎はあふれる涙を止められない。苦悶(くもん)の嗚咽(おえつ)。士郎は部屋を出ていき、桜は何かを決意したように間桐家へと向かう。だが、間桐家では桜の帰りを待っていた慎二が、無理やり桜を犯そうとする。みずからの惨状に暗い情念を震わせた桜は思う。「こんな人いなければいいのに」――どこからか伸びて来た触手が慎二の頭を撃ち抜き、自我の崩壊した桜に覆いかぶさる「影」が彼女を黒く染め上げていった。







「なんでわたしの周りにある世界は、こんなにもわたしを嫌っているんだろう」









2019年3月号 インタビュー

[STAFF] 監督 須藤友徳 × 漫画家 タスクオーナ 1

タスクオーナ 絵的な意味で、桜を描くときに心がけていることはありますか。

須藤 全体的に言えることなのですが、表情の振り幅は大きくしたほうが、アニメは良くなると思っているんです。ただ第一章と第二章の振り幅は違いますね。第二章はかわいいシーンと、そうでないシーンの落差を大きくつけようと思っていました。特に最後の慎二とのシーンは強めにショックの表情などを描いています。絵コンテを描くときにも、どこがいちばんピークの表情かを考えながら作業をしています。

タスクオーナ 「桜のここがかわいい」というところはどこですか？

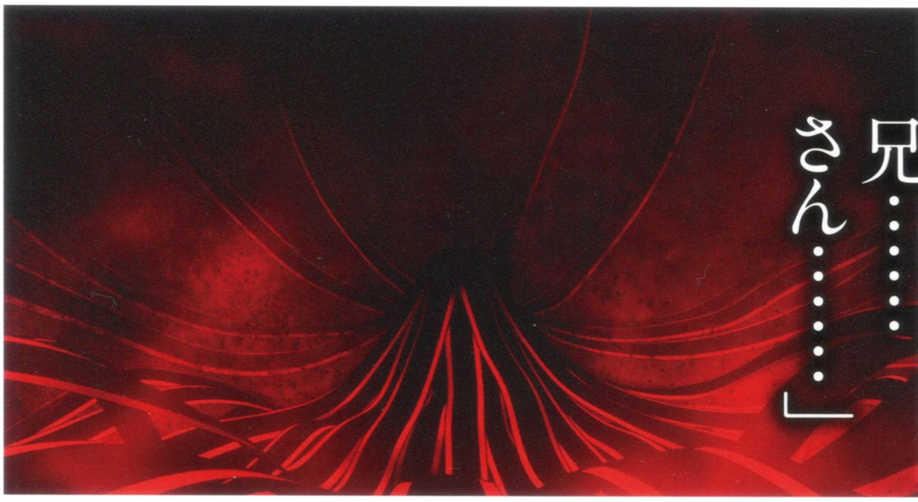
須藤 絵的な意味でしたら、髪で表情が隠れるところです。いつも、髪でどれくらい隠すべきかを考えているんです。手や髪で、顔の一部をうまく隠すことができると、うまくいったなと思いますね。

タスクオーナ 右側だけ髪が垂れているから、角度で顔が隠れる部分が変わりますよね。

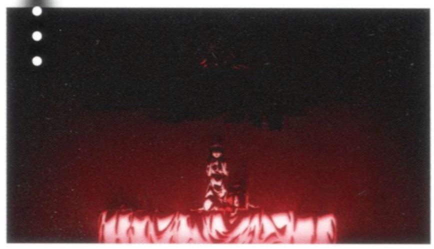
須藤 だから、上手、下手の立ち位置を決めるのがいつも大変なんです。

タスクオーナ わかります。リボンを見えるようにしたいけど、顔の角度のために難しいときがあったり。

須藤 内面的に好きなところは、余白が大きいところですね。この先どうなるのかわからないところ、未完成なところが好きなんです。















Newtype本誌 プレイバック

2019年3月号 インタビュー

[STAFF] 監督 **須藤友徳** × 漫画家 **タスクオーナ** 2

——第二章では桜の内面も含めた描写も見どころのひとつでした。タスクオーナさんはいかがでしたか。

タスクオーナ やっぱり「くすくすと歌ってゴーゴー」のシーンですね。

須藤 原作の文章がすごく印象的だったので、その文章を読んだときと同じ印象、落差だとか衝撃を映像で伝えられるようにと思っていました。

タスクオーナ 原作をプレイしているので、あのシーンの意図はよくわかるんですが、桜がものすごくかわいくて。

須藤 あそこはキャラ表（キャラクター設定）で「少し幼く」と原画さんに指示を出しているんです。あのときの桜は抑圧から解放されている状態なので、精神的な幼さが出てしまう。これまで精神的な成長を阻害されていたことを描いています。

タスクオーナ あの夢に出てくる人形は須藤さんのチョイスですか？

須藤 あれは南米のお祭りで使われるくす玉人形、ピニャータですね。中にお菓子を詰め込んで、最後に割って、みんなでお菓子を分けて食べるという。ピニャータはデザイン的に好みだったんです。キモかわいいというか。人型の中に食べ物が入っている、というところが大事だったのでピニャータを採用しました。

タスクオーナ そうなんですね。

TIPS 2

物語内で登場した出来事、セリフ、用語を解説。

【柳洞寺のニュース】
柳洞寺は冬木の地に流れる霊脈の要となる円蔵山に建立された寺院。地下に広がる巨大な空洞には聖杯戦争の秘密が隠されている。セイバーと真アサシンの戦いでは、地下からはい出た「影」の触手により寺院の一部が崩落し、地盤沈下として報道された。（P046）

【遠坂家と桜】
間桐桜は遠坂家の次女として生まれた。遠坂の後継者には長女の凛が選ばれ、桜は魔術の家の伝統により、徐々に魔術回路を失い没落の道をたどっていた間桐家の養子として引き取られた。それゆえ桜は遠坂の家に愛憎半ばの複雑な思いを抱えている。（P048）

【偽臣の書】
本来、聖杯からマスターとして選ばれておらず魔術回路が存在しない間桐慎二に令呪の譲渡は不可能。しかし「間桐慎二の命令に従う」という内容で、桜の令呪一画を代償に偽臣の書をつくり出し、マスター権限の譲渡、正確には「かけた令呪がライダーを縛っている」のである。令呪システムを設計した間桐家ならではの手法である。（P050）

【刻印虫】
間桐臓硯が監視と支配のため桜の体内に植え付けた使い魔。寄生した刻印虫は魔術回路に似た神経として働くが、宿主の快楽中枢を狂わせ、魔力を吸い尽くした後には肉体を蝕んで破壊してしまう。また、蟲は臓硯が支配しており、蟲が寄生している限り臓硯の命令には逆らえない。（P052）

【衛宮家の合鍵】
幼いころから間桐家の虐待と修練に縛られてきた桜の世界は不安と苦痛に満ちていた。そのなかで衛宮邸は桜が安心して過ごせる唯一の居場所だった。それゆえ、士郎から渡された合鍵は桜と大切な居場所の〝つながり〟を証明する象徴的な意味を帯びることとなる。（P054）

【ライダーの朝ご飯】
久々に訪れた桜との平和な時間。ところが衛宮家の朝食にふだんは見かけない女性の姿が……。ライダーである。栄養補給を必要としないライダーだが、促されるまま食卓に着き、士郎に差し出されたナイフとフォークでだし巻き卵を器用に食した。（P056）

【セイバーオルタ】
真アサシンとの戦闘中に「影」にのみ込まれて黒化したセイバー。聖杯の黒い泥の魔力により受肉した姿。善なる秩序の体現者であった彼女の属性は秩序・悪に反転する。禍々しい（まがまがしい）黒い甲冑（かっちゅう）を身に着けたセイバー同様、〝約束された勝利の剣（エクスカリバー）〟も黒く染まる。「影」を経由して、無尽蔵の魔力供給を受けているため、膨大な魔力の消費から使用が制限される〝約束された勝利の剣（エクスカリバー）〟を連続して放つことができる。まさに死と破滅を振りまく最強格のサーヴァントである。（P058）

【十二の試練（ゴッド・ハンド）】
バーサーカーの真名はギリシャ神話における半神半人の英雄・ヘラクレス。〝十二の試練（ゴッド・ハンド）〟は生前に成した十二の難行を具現化したもの。ヘラクレスに与えられた神の祝福であり呪いでもある不死性を体現し、11回分の命がストックされている。そのため12回殺されない限り、バーサーカーは消滅せず、マスターの魔力供給があれば目減りした蘇生回数を時間はかかるが元に戻すことも可能。また、自身の肉体を強固な鎧に変え、ランクB以下の攻撃、一度受けた攻撃は2度目から確実に無効化するといった効果も備わっている。（P058）

【熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）】
アーチャーは〝無限の剣製（アンリミテッドブレイドワークス）〟という固有結界内部に複製された大量の武具を保管している。〝熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）〟は、そのなかでも飛び道具や投擲（とうてき）武器に対して無敵の防御力をもつとされる宝具。トロイア戦争の英雄アイアスの用いた盾に由来する。（P060）

【聖骸布】
人間の士郎が、英霊たるアーチャーの魔力に耐えることなどできるはずもない。一度でも腕を使い魔術を行使すれば、アーチャーの魔術回路が起動し士郎の肉体は内側から崩壊する。ゆえに移植された腕は封印されねばならず、そのために魔力殺し（マルティーン）の聖骸布が巻かれた。それで左腕からの侵蝕は抑えられる。ただし少しでも布を緩めれば、全身を突き刺す驚異的な痛みに襲われ、最悪の場合は廃人と化して命を落とす。（P062）

【ギルガメッシュの敗北】
サーヴァントのなかでも別格の存在であるギルガメッシュは、地上のあらゆる財を手中に収めた原初の英雄王である。当然、格下の雑種風情に本気になることはない。それゆえ雑種の間引き程度の認識で相手をした桜には、鎧をまとうこともなく完全に虚を突かれる格好で敗北した。（P064）

【間桐の聖杯】
聖杯は戦いに敗れたサーヴァントの魂を回収し、万能の願望機を起動させる役割をもつ。本来は錬金術にたけたアインツベルン家だけが鋳造可能。第五次聖杯戦争では、肉体をもつ小聖杯として鋳造されたイリヤがその責務を果たすはずだった。しかし、臓硯は第四次聖杯戦争で破壊された聖杯の欠片を回収し、桜の体内に埋め込むことで、もうひとつの小聖杯をつくり出していた。その身に流入する力により桜の自我は崩壊していく。（P066）

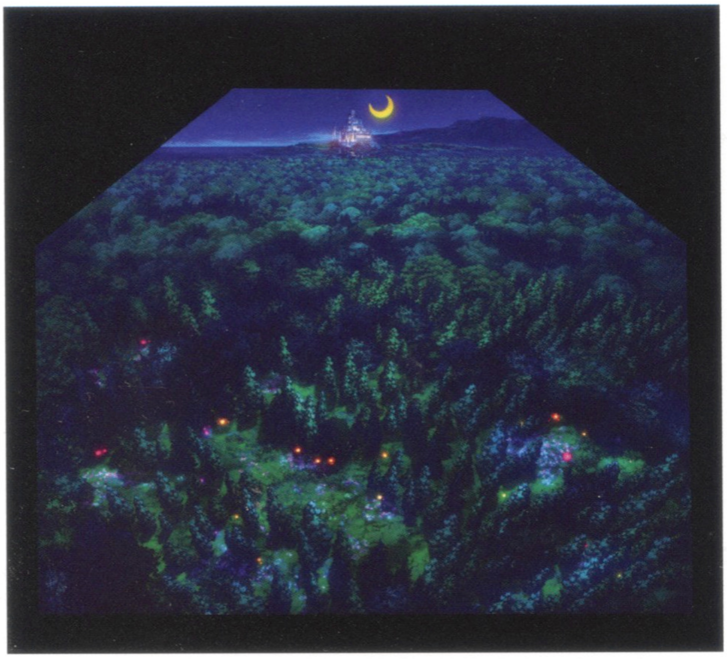
【慎二のコンプレックス】
間桐はもともとマキリと呼ばれる、欧州における魔術の名門であった。18世紀末ごろ、日本に渡ってきたマキリは間桐を家名として冬木の地に根付く。だがしだいに魔術師としての素養をもつ子がなくなり、慎二の代では魔術回路が途絶えていた。それでも間桐の後継者たる自分は特別だと思い込む慎二は、使えない魔術の知識を書物で学び蓄えていく。そして間桐の真の後継者がそれまで見下していた養子の桜だと知ったとき、彼の自尊心は瓦解する。桜に対する劣等感は歪んだ心をはぐくみ、最後は自分の人形であるべき桜に抵抗されたがために鬱屈した感情を爆発させた。（P066）

劇場版 Fate stay night Heaven's Feel lost butterfly

桜の世界

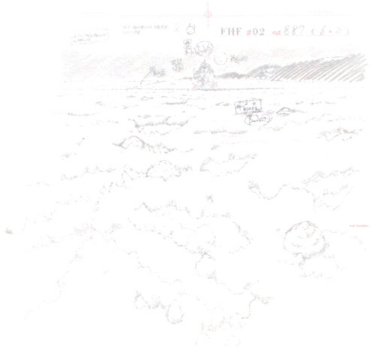
Theme

第二章で登場した「桜の世界」のイメージ・設定画を掲載。
桜の着ているドレスや、くす玉人形たちまで
細かく設定されていることがわかる。





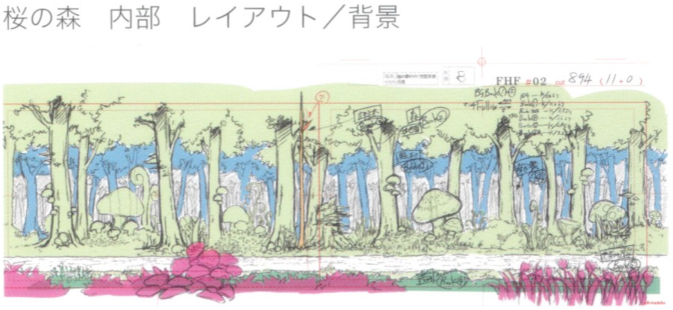
実際の映像



桜の森　遠景　レイアウト／背景



桜の森　内部　レイアウト／背景





実際の映像

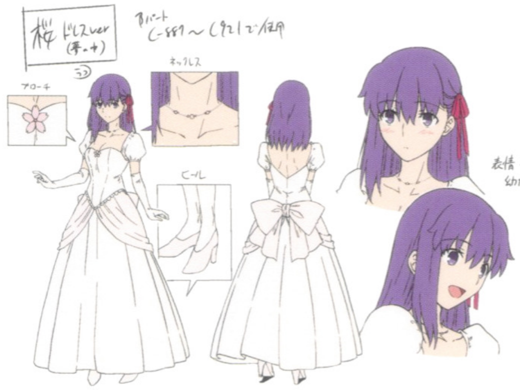








くす玉人形　設定画



桜　ドレスver.　設定画



P26-28「士郎の心象風景」もチェック！

このカットの背景に使われている額縁の中の絵は、「士郎の心象風景」で登場したイメージと同じものが飾られている。そのままの色で使われているものもあれば、別の色に置き換えられているものもあるので、見比べてみよう。



もう誰も慎二を
救ってあげることはできないことに
憤りを感じました

間桐慎二役

神谷浩史

Hiroshi Kamiya





[Profile] 1月28日生まれ。千葉県出身。青二プロダクション所属。声優アワード史上初の主要三冠を獲得。主な出演作は「進撃の巨人」（リヴァイ）、「夏目友人帳」シリーズ（夏目貴志）、「おそ松さん」（松野チョロ松）など多数。

10年越しで愛されるようになった 間桐慎二というキャラクター

――ゲーム版を含め、10年にわたり間桐慎二を演じてこられました。改めて「Fate」シリーズへの印象をお聞かせください。

神谷 僕にとって慎二は、付き合いが長いキャラクターで、いつも彼を通してこの「Fate」シリーズを見てきました。でも慎二はいつも物語の本筋の蚊帳の外にいて、メインストーリーで起きていることに対してどこか他人事なんです。だから僕自身も慎二と同様に、メインストーリーで描かれていることに、距離を置いて見ています。でも、だからこそ、歴代の「Fate」シリーズの監督が思い描く慎二を柔軟に演じることができたのだと思っています。ただのイヤなヤツだったり、道化役だったり、みんなにいじられるおもちゃだったり……時間をかけていろいろな表情に触れることができました。常にメインにいて、プライドや信念が詳細に描かれているキャラクターだったら、きっとそうはいかなかったでしょうね。それぞれの監督が考える「Fate」の一部となるように、僕は慎二を通して関わってきたつもりです。

――間桐慎二という人物を、神谷さんはどのようにとらえていますか？

神谷 昔の話になりますが、TVアニメ「Fate/stay night」収録の際に音響監督の辻谷（耕史）さんから「もっとイヤなヤツでやってよ。いつもの神谷君みたいに」と言われました。そのときは慎二の抱えている事情はまだ描かれていなかったし、僕ももちろん知らなかったので、よりイヤなヤツという方向で演じていました。その後［HF］第一章のときに須藤（友徳）監督の描いている慎二像が垣間見えて、さらに第二章ではシナリオや映像でも慎二のことがより詳しく描かれていたので、ひとつひとつのセリフに対して僕なりに整理がついてそれに従って演じました。

――［HF］第二章では慎二の描かれ方の解像度が上がった印象があります。［HF］における慎二の印象はいかがでしたか？

神谷 ただただ悲しい少年だなという印象でした。一方で彼が抱えていた事情が深く描かれたことにとても感謝しています。原作ゲーム版のときからずっとイヤなヤツだった慎二ですが、「Fate」への愛情が深いスタッフの方々が共感を得やすい解釈を加えてくださったことによって、彼の別の側面が浮かび上がってきました。慎二の言動に明確な解釈や理由付けが生まれたことで、単なる嫌われ者から、ときに愛され、哀れまれるキャラクターになったんです。僕はどの役に対しても、そのキャラクターが嫌われないようにと願って演じているので、嬉しかったですね。

しかし、それによって僕自身が、彼の抱えている心の闇や悲しみをよく理解できてしまったんです。僕が彼を擁護したくなるほど入れ込みすぎてしまうのは、作品全体をとらえたときに、ほかのキャラクターとのバランスを欠いてしま

うとも思いました。なので、常にほかのキャラクターに対して慎二がどう見えたら良いのかを考え、客観的な視点を意識して演じていました。

――今回の［HF］で描かれていた慎二の感情や葛藤は、神谷さんにとっても、新しい発見があったんですね。

神谷　もしかしたら見ている方にとっては、それでもやっぱり慎二はピーキーでイヤなヤツで、何を考えているのかわからないキャラクターだったのかもしれません。それでも、僕にとってはそれまではひたすらイヤなヤツという演技方針から、背景や抱えているものが根拠になったことで、確信をもって慎二を演じることができました。だから「ここでセリフを切って」というような物理的なディレクションはありましたが、感情の部分に関しては僕に一任していただけたのかなと。僕にとってとても有意義なアフレコでした。

歪んだコミュニケーションしか取れない慎二の悲しさ

――慎二のどういったところがいちばん悲しいと感じますか？

神谷　彼自身が変わろうという意思がないところですね。だから誰も彼を救うことができないんです。人とコミュニケーションを取ることは、相手のことをより理解したり、それによって自分が変わっていったりして、関係性が生まれてくるものだと思うんです。きっとその先に、慎二自身が本来求めている他者との結びつきが存在しているはずなのに、彼自身が自分を絶対に変えたくないという意固地さをもっている。なおかつ相手を蹂躙に近い形で変えさせようとしている。それはコミュニケーションとは言えないのに、彼はその方法しか知らないところがとても悲しいです。彼の置かれている立場や、間桐桜との関係性がそういう歪みを生んでしまったんでしょうね。

――慎二が桜に激しく詰め寄るシーンでは、慎二のセリフが泣き声のように聞こえて、とても胸を打ちました。

神谷　彼にとっては、桜にすがるしかもう道がないんです。でもそれを絶たれたことによって、桜に対して憎悪が湧き起こる。その結果、桜からも、そして見ている方からも「こんな人、いなければいいのに」と思われてしまうまでに行き着いてしまうんですよね。もちろん、桜の行動がもっと違っていれば、まだ慎二が救われる可能性があったのかもしれませんが。

かつての自分を見ているようで慎二は痛々しかった

――第一章で慎二の心情やまわりとの関係性が描かれはじめて、第二章ではさらに彼の疎外感が描かれました。それは、それまでの延長線上にいる慎二なのか、それとも悪化の一途をたどる聖杯戦争の戦況がそうさせたのか、どうとらえられましたか？

神谷　それまでの延長線上だったと思っています。第二章のアフレコの際、須藤監督に「慎二にとってサーヴァントはマスコットみたいなものなんですよね？」と聞いたんです（笑）。つまり、聖杯戦争が苛烈を極めていることに対して、慎二は「俺が使役するサーヴァント、俺のマスコット、超つえーだろ。見せてやるよ！」ぐらいの感覚なのではないかと。すると監督は「そうです」と仰ったんです。そこが彼の救いようのないところで、だからまわりとのコミュニケーションも成立しないんです。自分が努力していないから、努力している人たちの会話が理解できない状況に陥ってしまっている。

　僕が共感したのは慎二のそういうところです。僕自身にもそういう経験があって。以前、同期の声優たちがそれぞれ大きな役を演じはじめたときに、僕は彼らと会話が成立しなくなってしまったことがあるんですよ。

――慎二が感じた疎外感について、神谷さんご自身にも思い当たる節があったんですね。

神谷　そうです。慎二と同じように、同期たちの言っていることがわからなくなってしまったんです。今思うと、それは僕が彼らと同じ土俵に上がれていなかったからだったんです。僕自身の実績や努力が足りないから、みんなと同じものが見えていない。でも、当時はそれに気づかない、認めないフリをしていました。そういった悔しさや戸惑いを覆い隠すために、傍から見て調子に乗った振る舞いをしていたんですよ。そういう僕の姿は、たぶん傍から見たら愚かに見えていたと思います。まさに慎二がそういう人間ですよね。彼は、自分に才能があるから、努力をしなくてもまわりに認められて当然だと思っている。だからそんな彼が、真剣に戦っている人たちの中に入っても、疎外感を感じて当然なんです。

　そういう人はまわりから見ると痛々しいですよ。しょうがないヤツだと思われるし、いじったり笑いものにしたりしてもいいと思われて当然なんです。それが慎二と僕が、重なるところなのだと思います。

　僕は慎二を通してこの作品を見ていたので、彼のそういったところに共感したり、哀れんでしまったりするんです。むしろ聖杯戦争や桜たちの行方には思い入れはほとんどありません。ただただ慎二が痛々しい。そこに自分の「Fate」シリーズはあるんです。この作品を見た方は慎二みたいにはならないでほしいです。

――慎二がもう少し長く生きていれば、彼の生きづらさは、解消されたのでしょうか？

神谷　慎二はまだ10代だったので、もしかしたら彼がこれから変わることができる可能性はあったのかもしれません。しかしそれが叶うことなく、最悪の結末を迎えてしまいました。もう誰も慎二を救ってあげることはできないことに、憤りを少なからず感じてはいます。正直なところ、僕は慎二に対してそれほど思い入れはないと思っていたんです。でも、彼の最期に憤りを感じてしまっているということは、やっぱり彼に強い思い入れがあるんでしょうね。

Contents Archives

Ⅱ. lost butterfly

劇場版 Fate stay night Heaven's Feel

舞台挨拶レポート

2019年1月12日に公開後、多くのファンに愛されてきた劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」Ⅱ. lost butterfly。
ここでは公開後に行なわれた２つの舞台挨拶のイベントレポートアーカイブを掲載する。

初日プレミアイベント付き舞台挨拶

公開初日となる'19年1月12日、東京で初雪が観測されたなか、初日プレミアイベント付き舞台挨拶が東京・新宿バルト９にて行なわれた。本舞台挨拶はライブビューイングで全国の劇場で中継。本編上映後、興奮さめやらぬ客席から拍手で迎えられ、須藤友徳監督、衛宮士郎役・杉山紀彰さん、間桐桜役・下屋則子さん、間桐慎二役・神谷浩史さんが登壇した。

まず、本作について「見せたいイメージを実現できたのはたくさんのスタッフの協力があったからこそ」（須藤監督）、「戦闘シーンがすばらしいのはもちろん、何げない冬木の町並みや風景が美しく奥行きをもって描かれていたのが印象的でした」（杉山）とコメントを寄せた。

第二章のテーマについて須藤監督は「ひと言で言い表わすと『選択』。何かを選択するときの葛藤や、ドラマをていねいに描きました」と明かした。各キャラクターに突きつけられた選択をどのように演じたかについて「士郎には、桜と自身の価値観との間で、それぞれにどう向き合うか葛藤があったと思います。揺れ動く感情のバランスをていねいに演じたいと思いました」（杉山）、「桜の『わたし、処女じゃないんですよ』は、本来なら好きな人に言いたくないセリフ。それを士郎に伝えるに至った桜の葛藤をよく考えました」（下屋）と振り返った。

第一章と合わせてバックボーンが細かく描かれた慎二について神谷さんは「10年以上慎二を演じてきて、初めて共感を得られそうな描き方をしてもらえました。それを全うできて誇らしい気持ちです」と達成感を語った。

続いてステージにAimerさんが登壇。ピアノ伴奏で第二章主題歌の「I beg you」を披露し、迫力ある歌声で会場を再び作品の余韻で包んだ。「I beg you」について下屋さんは「こんなにも桜にフィーチャーした曲をつくってくださって嬉しい」と感謝。

最後に須藤監督が「これからは第三章に向かって走っていきます。来春公開が発表されたので退路は絶たれました」と挨拶し、笑いとともに舞台挨拶は締めくくられた。

初日プレミアイベント付き舞台挨拶は、もう一方の回では須藤監督、杉山さん、下屋さんに加え、近藤光制作プロデューサー、セイバーオルタ役の川澄綾子さん、遠坂凛役の植田佳奈さん、イリヤスフィール・フォン・アインツベルン役の門脇舞以さん、ライダー役の浅川悠さんが登壇。ほか、初日舞台挨拶はユナイテッド・シネマ豊洲、TOHOシネマズららぽーと船橋、MOVIXさいたま、MOVIX柏の葉で行なわれた。

3陣営舞台挨拶

'19年1月26日、東京・新宿バルト９で大ヒット記念特別興行「3陣営舞台挨拶」が行なわれ、衛宮陣営から杉山さん、間桐陣営から下屋さん、川澄さん、浅川さん、遠坂陣営から植田さんが登壇した。〝陣営〟というコンセプトのイベントについて杉山さんは「いつもと違ったトークをお届けしたい」と挨拶。本作でマスターであることが明かされた下屋さんは「ライダーといっしょに、マスターとして間桐陣営と名のれて嬉しい」と晴れやかに挨拶すると、続いて浅川さんが「桜のサーヴァントです」と誇らしげな顔を見せた。アーチャー役・諏訪部順一さんはインフルエンザで欠席のため、植田さんはひとりでの登壇。代読された諏訪部さんからの手紙のなかで「ひとりでもきっと大丈夫」と励まされ、「諏訪部さん早く良くなってください」と相棒をねぎらった。

大きな転換点を迎えた第二章について、おのおの、印象に残ったシーンを振り返ると話題は[HF]ルートの魅力へ。「単純に『おもしろかった』『爽快感があった』と言えるような物語ではないけれど、ほかのルートが映像化されたすえに、[HF]を劇場版としてお届けできたことが嬉しいです」（下屋）、「桜とライダーは女性同士のマスターとサーヴァント。[HF]は女性同士の感情も描かれていて、人間の感情を描くことに、より特化した物語です」（浅川）。「Fate」シリーズのイベントに登壇することが珍しい浅川さんについては「今、この場に悠ちゃん（浅川）がいることは[HF]をたくさんの方々に見ていただけたあかし」と川澄さんが語ると、話題は徳島で行なわれた[HF]の制作発表時の思い出に及んだ。

「キャストの名前が呼ばれてから舞台がせり上がり、私たちが登場する予定だったのに、手違いで早めにせり上がってしまった。あわててみんなでしゃがんだ思い出があります」（川澄）

その後すかさず川澄さんが「杉山さんがufotable cafeで凛のグッズばかりを選んでいた」と暴露。「[HF]のイベントで来ているのだから桜を選ばないと」と突っ込まれると杉山さんはタジタジに。キャスト陣の仲の良さを見せた。

第三章に向けての思いを問われると、「アーチャーの魂を凛と私が継いで、これから先の物語を紡いでいきたいです」（植田）、「シリーズ15周年の記念すべき年に第二章をお届けすることができて、いち『Fate』ファンとしても嬉しいです。これからも応援してほしいです」（杉山）と答え、イベントを締めくくった。

来場者特典アーカイブ

劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」Ⅱ.lost butterfly 公開時に８週連続で配布された来場者特典、
および４ＤＸ＆ＭＸ４Ｄ鑑賞時の特典をまとめて掲載！

1週目 | 武内崇 描き下ろし A5イラストボード



2週目

ufotable
描き下ろし
クリアポスター
ファイルⅠ



上 #1 パワー・ゲーム
左 #2 まもるべきもの
右 #3 レイン

3週目

ufotable
描き下ろし
クリアポスター
ファイルⅡ



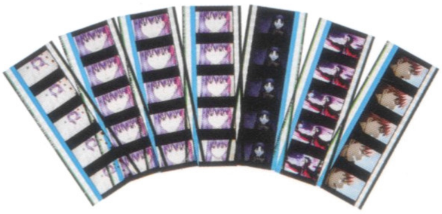
上 #1 遠い夕暮れ
左 #2 悪夢
右 #3 ラストピース

4週目 | 武内崇 描き下ろしA5イラストボード



5週目

35mm
フィルムコマ



6週目

黒パンフレット



7週目

須藤友徳描き下ろし
A4記念ボード



8週目

キャスト複製サイン入り原画ポストカードセット



4DX& MX4D

ポストカード
（左：4DX）
（右：MX4D）





タイアップ&グッズ&イベント ピックアップ

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」Ⅱ.lost butterfly公開期間中に実施された、企業とのタイアップ、グッズ、イベントなどをピックアップして掲載。今ではレアとなったグッズや懐かしいイベントまで、あなたはどこまで知っている？

タイアップ&グッズ

DARTSLIVE





「DARTSLIVE3 COUNT-UP」ではゲーム背景が「Fate［HF］」仕様に。名場面とともにダーツを楽しめた。

【Data】開催期間：2019年1月10日～2月28日

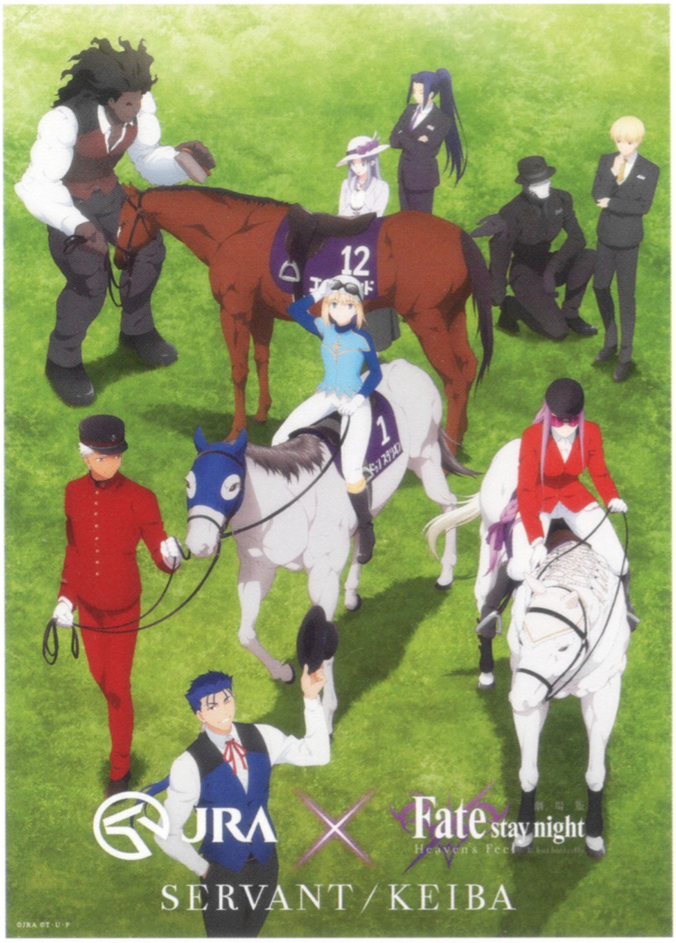
OIOI（マルイ）



第一章に引き続き、劇場版公開を記念した期間限定ショップがオープンした。

【Data】開催期間：【新宿】2019年1月11日～1月30日【なんば】2019年1月12日～1月22日【大阪】2019年1月12日～1月22日

JRA



JRA（日本中央競馬会）と劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」がスペシャルコラボレーションしたWEBコンテンツ「SERVANT/KEIBA」を11月22日（木）より公開。

【Data】開催期間：2018年11月22日～（終了）

Tカード



描き下ろしイラストを使用したオリジナルデザインのTカードを発行。同イラストを使用したオリジナルグッズも多数販売された。

【Data】発行期間：2018年12月20日～2019年12月31日

ローソン

オリジナル中華まん「オルタまん 黒ゴマあん入り」を数量限定で発売。同時にキャンペーンオリジナルグッズも多数発売された。

【Data】販売期間：2019年1月15日～(終了)



※現在はすべて終了しています。

マチ★アソビ vol.22「桜を見守る会」③

「マチ★アソビ」vol.22にて実施。「桜の植樹会」から数えると４回目の開催にあたり、マチ★アソビ恒例のイベントとなっていた。





【Data】日時：2019年５月４日
場所：徳島こども交通公園
出演：杉山紀彰、下屋則子、高橋祐馬（MC）

コラボカフェセレクション

◆ ufotable Cafe

第一章に引き続き、全国のufotable Cafe、マチ★アソビカフェにてコラボカフェを開催。プロローグ・エピローグを含む全５期構成となっており、それぞれの作中テーマを基にした展示などがされていた。テーマの内訳は、第１期「レイン」、第２期「パワーゲーム」「まもるべきもの」、第３期「遠い夕暮れ」「悪夢」「ラストピース」となっている。

【Data】●開催期間：2019年１月12日～５月６日　●開催店舗：ufotable Cafe（東京、大阪、名古屋、徳島）、マチ★アソビカフェ（福岡、大阪）　など

コラボカフェのノベルティはこれ!

デザート・フードを頼むと……



◆原画ランチョンマット（ランダム）

【Data】配布期間（プロローグ）：2019年1月12日～1月27日

ドリンクを頼むと……

作中シーンを使用した
限定コースターを
プレゼント!

※プロローグ期間のみポストカード提供ですが、
以降おおむね会期中はコースター提供。

こんなコラボメニューがありました!

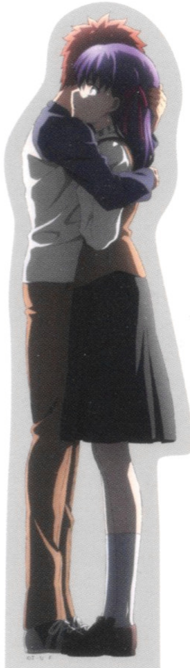


◆士郎の魔術回路ピザ
（提供期間：2019年１月12日～２月17日）



◆黒き聖剣と狂戦士の黒酢丼
（提供期間：2019年１月12日～２月17日）

コラボカフェ限定のグッズも!



◆「レイン」
アクリル
スタンド

◆「ごうごう」
アクリル
チャーム







◆「あなた方の作法は
私には合わない」
アクリルスタンド

◆飛び乗りイリヤ
アクリル
チャーム



劇場物販グッズ ラインナップ

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」Ⅱ.lost butterfly 公開時に劇場で販売されていた物販グッズを網羅！
パンフレットやアクリルキーホルダーに加えて、各章の特徴となるモチーフアイテムも売られていた。

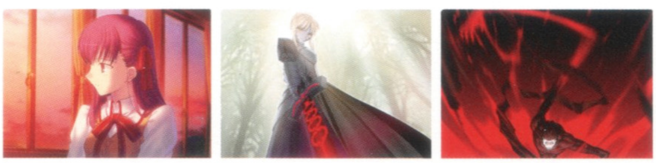
B1ポスター（3種）



B2タペストリー（3種）



原作「Fate/stay night」イラスト使用
クリアファイルセット vol.1



原作「Fate/stay night」イラスト使用
クリアファイルセット vol.2



大切な人から もらった大事な物





天使の詩（エルゲンリート）キーホルダー

パンフレット ドラマCD付き豪華版



パンフレット 通常版



バイザー型アイマスク（セイバーオルタver）



場面写スクエア缶バッジ 3個セット【A、B、C、D】



エクスカリバー・モルガン　ボールペン





アクリルマスコット



描き下ろしSDアクリルキーホルダー【A、B】



描き下ろしSDシール【A、B】



くす玉人形のピニャータポーチ（あめ玉付き）



イメージイラストタペストリー



間桐桜の夢チャーム



Blu-ray&DVD 情報

2019年8月21日に発売された劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」Ⅱ.lost butterflyのBlu-ray&DVDについて掲載。
さらに、店舗別オリジナル特典で描き下ろされたイラストも特別掲載。

Data

◎ 本編ディスク仕様

- 字幕：日本語／英語収録
- 音声：2ch/5.1ch

◎ 完全生産限定版特典

- 武内崇描き下ろしBOX
- 須藤友徳描き下ろしデジジャケット
- オリジナルサウンドトラック
- 特典ディスク
- スペシャルブックレット
- イラストブック

◎ 特典ディスク内容

- 初日プレミアイベント付き舞台挨拶［上映後・上映前］
- 神戸舞台挨拶
- 特別興行"三陣営舞台挨拶"

◎ 早期予約特典情報

- Blu-ray完全生産限定版 店舗共通早期予約特典
  ジャケットイラスト使用A3クリアポスター

通常版



完全生産限定版



**デジジャケット
イラスト**



**店舗別
オリジナル特典
描き下ろし
イラスト情報**



アニメイト



ソフマップ



とらのあな



Amazon



ANIPLEX+



ゲーマーズ


劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」
III.spring song
Story

覚醒する桜

Story ［Ⅲ. spring song］





「……ほう、見ないふりは止めたようじゃな……」





















衛宮邸の和室で魔術書の調べものをする凛。そのそばで寝転んでいたイリヤは障子の向こうに「影」の小人を見つける。その後を追いかけると、庭で輪になる小人たちのサークルから、黒い「影」を身にまとった桜が姿を現わす。

桜が壊れて覚醒するシナリオはもとより臓硯が仕組んだものだった。桜を聖杯に至るための道具とする臓硯に、士郎は激しい怒りを向ける。

間桐の屋敷に駆け付けた衛宮士郎が目にしたのは、間桐桜ではなく無残に横たわる間桐慎二の死体だった。そっと慎二の目を閉じる士郎の背後から間桐臓硯の声がする――「おぬしは、わかっておるな。誰が慎二を殺したのか」。蟲が集まり顕現した臓硯に「桜はどこだ」とすごむ士郎だが、臓硯は「兄を殺したアレはもはや立ち止まることなどできぬ」と、嘲るような高笑いを残して消えてしまう。

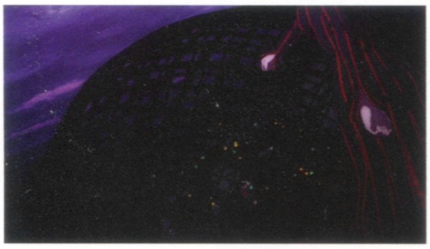
一方、桜は聖杯を起動する鍵となるイリヤスフィールを狙って衛宮邸に姿を現わした。桜の登場を予期していた遠坂凛は、すぐさまガンドを撃ち込み牽制する。それに対して「わたし、そんなに悪い子ですか？」とおどけてみせる桜であったが、「アンタは士郎を信じ切ることができなかった」という凛の言葉に、図星を突かれたような表情をにじませる。だがそれもつかのま、「わたし、もう弱くなんてありません」と冷ややかな口調で答えた桜は、「先輩はわたしが守りますから……だってわたしの方が強いもの」と言い放ち、まがまがしい笑みを浮かべて「影」の魔術を発動する。対する凛は宝石魔術で応戦しようとするが、またたく間に網目状の黒い影にのみ込まれ、魔力を根こそぎ吸い尽くされてしまう。








「先輩はわたしが守りますから」


「美味しい。これが、姉さんの魔力なんですね」

宝石魔術は遠坂家に受け継がれる凛の切り札。だが凶悪な笑みを浮かべる桜の前では児戯も同然。凛はなすすべなく「影」につぶされてしまう。







Newtype本誌 プレイバック

2020年5月号 インタビュー

［CAST］間桐桜 役 **下屋則子** × ［CAST］ライダー 役 **浅川悠**

1

──桜が士郎と結ばれるシーンの収録現場で、下屋さんと杉山（紀彰）さんのお芝居をご覧になった浅川さんが、「ものたりない〜！」と言ったとか……？

浅川 言いましたね。あのシーンではもっとダメな士郎が見たかったんですよ。士郎はいつも頼りがいがあるんですが、その姿は桜目線の士郎だと思うんです。あの年ごろの男の子で、しかも好きな女の子からアプローチがあるわけですから、もうちょっとこう、緊張しまくって何か大失敗しちゃってほしかった（笑）。

下屋 そういう意味での「ものたりない〜！」だったんですね。私たちは、もっとガンガン演じてほしいという方向だと思ってました（笑）。

浅川 あ、それもありますけど（笑）。桜に迫られたときの士郎のかわいいところが見たかったなと。個人的な私の気持ちです。でも、ああいうときでも、桜にとって士郎はかっこいい先輩なんだなあ、って。

下屋 片手に聖骸布を巻いて、もう片手で桜を抱き締めるところはキュンとしましたね。

浅川 ケガしてる男性っていいよね。好みは私たち、一致してます（笑）。

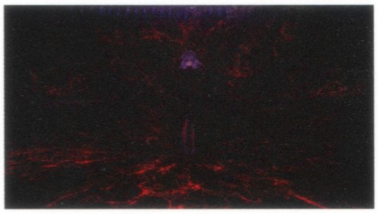
Story [Ⅲ. spring song]

意外な提案

「見てください先輩。わたし、最初から――」









「貴公の役目はここまでだ」











桜の身を案じるライダーは臨戦態勢を解き、両手を広げて桜に優しい笑顔を向ける。「私は貴女をそうしないためにここに……」と。だが、その声は桜に響かない。そして桜が使役するセイバーオルタの冷徹な刃がライダーの体を貫いた。

衛宮邸に戻ってきた士郎は、凛に手をかけようとする桜を制止し、うめき声を上げる凛に駆け寄った。そのようすを見ていた桜は、高ぶる感情を必死で抑えつけるように「なんで姉さんを庇うんですか」「なんでわたしを叱らないんですか」と声にする。そんな桜を苦悶の表情で見つめる士郎。「わたしといると苦しいでしょう？」――その苦しみを終わらせようとする桜は、ついに士郎へ殺意を向けた。

しかし、桜による「影」の触手の攻撃は虚しく空を切る。間一髪のところでライダーが士郎の身を守ったのだ。自暴自棄になり壊れゆく桜を引き留めたいライダーは、「そちらに行ってはいけない」と忠言するも、突如現われたセイバーオルタに腹部を刺し抜かれて倒れ込む。そして桜はライダーまでも取り込もうとして影を伸ばし――。

そのとき、イリヤの声が場を制した。「そこまでよ、桜。いっしょに行ってあげる」。けれども聖杯を起動させる「最後の鍵」はアインツベルンの城にあるから取りにいかなければならないとイリヤは言う。その提案をのんだ桜はイリヤを連れて「影」の門から立ち去る。残された士郎は行き場のない無力感に全身を震わせた。









「追ってくるというのならそのときこそ、その首を叩き落す」――桜を追いかけようとする士郎をセイバーオルタが阻む。士郎は彼女の一閃で地面に刻まれた溝を越えることができなかった。

Newtype本誌 プレイバック

2020年5月号インタビュー

[CAST] 間桐桜役 **下屋則子** × [CAST] ライダー役 **浅川悠** 2

――いよいよ第三章です。収録を終えていかがでしたか。

浅川　桜が「マキリの杯」に覚醒しつつあっても、ライダーは桜を守ろうとしていて。彼女なりに、桜を救おうとしているんですよね。孤独な戦いをずっとしている感覚がありました。

――第三章はライダーとセイバーオルタ戦が繰り広げられます。

浅川　実力ではセイバーオルタがはるかに上です。向こうはパワーアップした鎧に着替えていますけど、こっちは布の服ですからね（笑）。さらにライダーはセイバーに一度負けて（第一章）、そのトラウマもありますから。でも今回は最後の章まで戦えたし、とても嬉しかったですね。

下屋　ライダー対セイバーオルタ戦っていちばん華がある戦いでしたね。ライダーの動きもきれいですし。

浅川　慎二に見せたかったな、ライダーはこんなに頑張れるんだよって。

下屋　兄さんは見ていてくれると思いますよ。でも、悔しがるかもしれないですよね（笑）。

――桜の演じ方に変化はありますか？

下屋　「マキリの杯」となった桜を演じるのはアニメで初めてだったので、その第一声は少し緊張しましたね。桜がどういう思いでいるのか、いろいろ想像しながら役づくりをしていきました。当日は現場で須藤（友徳）監督とディスカッションしながら詰めていき、ひとつひとつのシーンをじっくりやらせていただきました。

奇妙な共闘



「起きたか。体は動くかね」







士郎は衰弱した凛を抱えて言峰教会に飛び込んだ。目を覚ますと、傍らで聖書を読んでいた綺礼から凛の命に別状はないと伝えられる。そこで士郎はすぐさまイリヤ救出のために動きだそうとするが、綺礼からイリヤ奪還と臓硯打倒のために共闘しないかともちかけられる。





「協力すると、言っているのだ」







綺礼はガレージまで案内した士郎を車の助手席に乗せる。「ライダーは？」と士郎は問うが、桜とつながるライダーの接近は気づかれる危険があると退ける。教会の屋根の上ではライダーが、何かに耐えるように座っていた。

士郎は言峰綺礼から共闘をもちかけられ、彼の車に同乗してアインツベルン城に向かった。車中のラジオからは「影」による人間の捕食が、謎の行方不明事件として報じられていた。綺礼はラジオのスイッチを切ると、衛宮切嗣であれば、こうなる前に桜を殺していたと話しはじめる。切嗣はより多くを救うために少数を切り捨てることを正義としていたからだ。しかし、人を愛し、罪を許し、命をはぐくむことに喜びを見いだす切嗣が幸福な男だったと言う綺礼は、自分自身はそれに何ら喜びを感じたことがないと静かに語る。

今度は士郎が、なぜ彼女を助けたのかと尋ねる。「私は間桐桜の胎内にある、闇の誕生を祝福する」――「あの影を？」と士郎は問い返すが、綺礼はたとえいかなる悪でも生まれていない子の罪は問えず、ゆえに生まれるなとは言えないと答える。

アインツベルンの森に着き、綺礼から最後の問答が発せられる。間桐桜は「人食い」の自分に耐えられないだろう。ならばひと思いに殺してやったほうが幸せなのではないか？　奪われし者への贖罪にもなるのではないか？

「……けど、それは償いじゃない」――そう答える士郎は桜の罪もわが身に引き受ける覚悟をすでに済ませていた。



















綺礼は言う。「お前の父親は、正義とやらのために、人間らしい感情を切り捨てた男だった」……では、衛宮士郎は間桐桜を切り捨てるのか？　だが、桜のための正義の味方になると決めた士郎は、桜の死が贖罪になるなどという答えは出さない。それを知った綺礼が「衛宮切嗣の跡は、継がないということだな」と言うと、士郎は覚悟を決めた表情で前方を見据えた。

Newtype本誌 プレイバック

2020年5月号 インタビュー

杉山紀彰

［CAST］衛宮士郎 役

――士郎と桜の関係も、第三章では深く描かれていきます。

杉山　士郎と桜は2人とも養子なんですよね。人間はもともとの性格だけでなく、周りの境遇、生まれ育った環境、周りにいる大人たちによって人生が変わってしまう。それは凛と桜という姉妹にも感じることでもあるし、士郎とイリヤという姉弟にも感じることでもありますよね。そういう意味では、士郎のそばには（藤村）大河がいつもいて。大河がふだんから明るく能天気なキャラクターで接してくれているから、士郎は良かったんだなと。第二章で感じたのですが、周りに大人がいない士郎は、きっと大河のおかげで負い目を感じずに生きることができたんだろうなと思いました。あの大河のキャラクターはきっと彼女なりの気遣いなんでしょうね。

――第三章の士郎とセイバーオルタの関係性は、どのように受け止めましたか。

杉山　セイバーはセイバーオルタになってしまいましたが、彼女が悪になったとは思っていないんです。士郎と過ごした記憶は残っていると思っていて、彼女は桜から命令されていないことはしない。それは士郎も分かっているんです。わかっていたとしても、士郎もセイバーも不器用で、自分が決めたことは変えられない。セイバーも曲げないだろうし、自分も曲げられない。お互いにそう思っているのかなと受け止めています。

イリヤ奪還作戦







大きな音を立てて転がり込んできた士郎にイリヤは驚愕のまなざしを向ける。「窓に投げつける奴があるか！」「片腕で壁にへばりつく姿があまりにも哀れだったものでね」。士郎と綺礼が悪態をつきながら登場。２人は城の壁をよじ登ってイリヤの部屋に到達したのだった。







アインツベルン城に着いた士郎は、同調を開始して城の内部構造を把握。イリヤが3階の部屋にいることを突き止める。すると綺礼から「登山の経験はあるかね」と尋ねられ……。

　一方、幽閉されたイリヤは、メイドのセラ、リーゼリットから本当に「正装」を準備するのかと問われていた。「忘れたの？　私たちの役目は聖杯を完成させること」。イリヤは故郷の風景を思い返すように窓の外を眺める。そこにいきなり窓ガラスを突き破って士郎が転がり込んできた。安堵する士郎とはうらはらに「帰りなさい」と一喝するイリヤ。これは私の役目だからと士郎を追い返すそぶりを見せる。しかし、「バカイリヤ」——士郎は肩を震わせ、声を荒らげた。「イリヤはイリヤだ！　自分以外の何かのために、自分を犠牲にするな！」。その熱い言葉に心を動かされたイリヤは、頬を赤らめて士郎の手を取ろうとする。

　そこですかさずイリヤを小脇に抱えた綺礼は「何を悠長にやっている」と窓から飛び降り、士郎もそれに続く。だが城の3階から躊躇なく飛び降りる士郎に異変を感じ取ったイリヤは「……アーチャーに引っ張られているのね」と、士郎の精神が影響を受けていることをほのめかす。





「イリヤはイリヤだ！自分以外の何かのために、自分を犠牲にするな！」

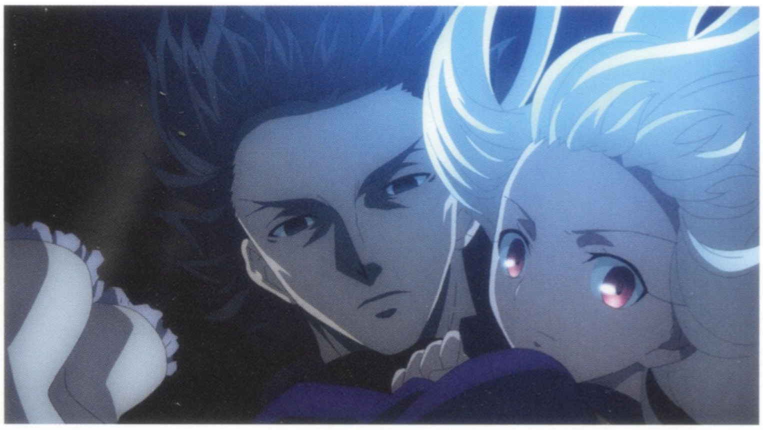












3階の部屋から地上まで一気に飛び降りた士郎。綺礼は「やけかね？」と真顔で尋ね、手を差し伸べる。すると士郎はアーチャーの腕を移植した左腕でそれをはねのけ、飛び降りれると思ったと自然に口にする。聖骸布で封印されたアーチャーの腕が士郎の精神に影響を与えはじめたのだ。



「……アーチャーに引っ張られてるのね」



Newtype本誌 プレイバック

2020年5月号インタビュー

[CAST] 遠坂凛 役

植田佳奈

――TVアニメ「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」でヒロインの凛を演じられていた植田さんにとって、「HF」らしさを感じたのはどんなときでしたか。

植田 「HF」らしさを感じたのは、最初に第一章のPVの収録をしたときでした。「もっと凛の感情を抑えてください」と言われたんです。凛というキャラクターは感情を前面に出すことの多いキャラクターで、会話をしているときも、できるだけ声を前に飛ばそうと、テンションも高めにセリフを発していたんですね。でも「HF」では、ストイックに無機質にしゃべってほしいというディレクションが多くて。ああ、これは今までの「Fate/stay night」とは違う空気感を出そうとしているなと感じましたね。今までの凛は腹を立てると怒鳴るし、テンションが上がる感じがあったんです。でも「HF」では、理不尽なことがあったり、怒ったりするとどんどん冷えていく。凛の魔術師としての一面が強く見えていくルートだと思っていました。

――「HF」では、これまで明かされなかった凛と桜の姉妹関係も、色濃く描かれています。

植田 これまで桜と凛は姉妹だと描かれてこなかったんですよね。でも、その関係が章ごとにていねいに描かれていて、第一章で桜は凛から一歩引いた距離で接していて、うつむきがちで下から凛を見ていたんです。でも第二章では真正面から凛を見るようになって、そういった目線の変化が、2人の関係を描いているなと思いました。

白き聖杯を巡る攻防



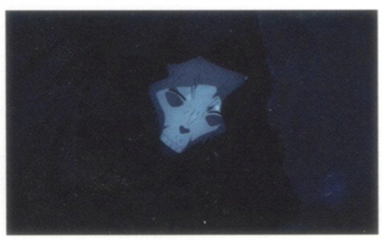












士郎がやってきたことを知り、わき上がる昏い悦びが笑みとなって、桜の全身を支配する。彼女の高ぶりは黒い影を波打たせ、狂えるサーヴァントを現界させた。

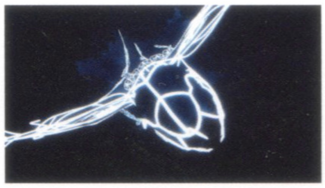
耳をつんざく轟音（こうおん）とともにアインツベルン城を飛び出したそれ——バーサーカーの恐ろしい咆哮（ほうこう）が大地を震わせる。

その存在を察知した士郎らは、月の青白い光が差し込む森を走り抜ける。後方からは刺客として放たれた真アサシンの足音。不気味な笑い声を上げる黒い暗殺者は、木々を足場に宙高く跳び上がると必殺の短刀を投げつける。綺礼はイリヤを抱えたまま真アサシンの投擲を軽々とはじき飛ばす。だが真アサシンもまた英霊の座から召喚されたサーヴァント。有象無象を相手にするのとはわけが違う。ここで足を取られてはバーサーカーに追いつかれると判断した綺礼は士郎にイリヤを託し、真アサシンとの一騎打ちに臨む。

「目の前で死なれるのは、なかなかに堪えるぞ」という綺礼の忠言めいた言葉に背中を押され、士郎はイリヤを抱えて全力疾走で駆け抜ける。だが、猛追するバーサーカーを振り切ることはできない。雄たけびとともに放り投げられた大木が士郎の頭上に降り注いだ。

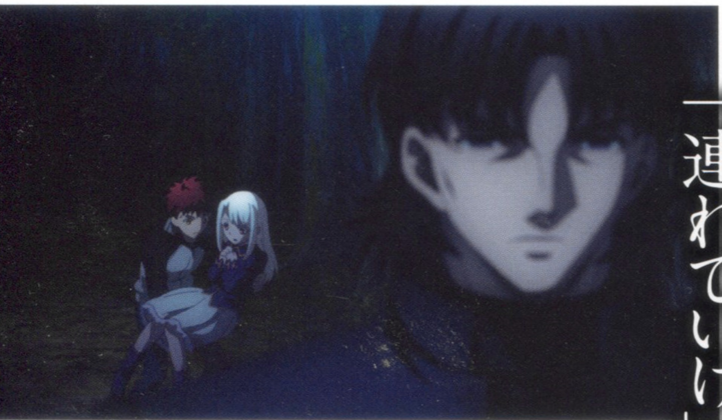








バーサーカーに加えて真アサシンが放たれた。闇夜に紛れて士郎らと並走する真アサシンに、イリヤは銀糸で編んだ鳥を放つが、軽々とかわされてしまう。真アサシンは「白き聖杯は逃さぬ。私にも叶えたい願いがあるのでな」と言うが、士郎とイリヤがその場を離れても動じない。獲物を仕留めるいつもどおりの作業を確実に行なえばいい――そして真アサシンは愛用の短刀を構えた。

















森の広場に出た士郎は、セイバーが大地に刻み付けた地割れのような溝を発見して立ち止まる。そこでバーサーカーが自分を見ていると気付いたイリヤは、「私を置いて逃げて」と士郎に伝えるが……。

Newtype本誌 プレイバック

2020年5月号インタビュー

川澄綾子 1

［CAST］セイバーオルタ役

――セイバーは［HF］の物語では影にのまれ、セイバーオルタとして士郎と対峙します。セイバーオルタの存在の特異さも［HF］を象徴すると思うのですが、彼女にどんな印象をおもちでしたか？

川澄 セイバーオルタはかっこいい存在だと思います。ストーリーの展開をいち視聴者、読者として見たらヒロインが敵側に回るという展開はおもしろいし、セイバーオルタという存在はダークヒロインとして魅力的なのかもしれません。でも、私個人としては、これまでのセイバーを知っているからこそ、こうなってはほしくなかったとも思いました。

――セイバーオルタは謎の多い存在です。川澄さんはどのようにとらえていましたか？

川澄 セイバーオルタになっても、彼女はかつてのマスターだった士郎の存在を覚えているんですよね。でも、彼に対する感情は変わってしまっている。第二章では、セイバーオルタのセリフがひとつだけだったんですが、セリフが0ではなくてひとつあることに意味があったなと思っていて。バイザーが割れて顔が見えたセイバーオルタに、士郎が話しかけたとき、セイバーオルタは士郎には答えない。でも、あのひと言で士郎はこれはセイバーだと確信し、絶望してしまう。そういう意味のあるひと言だったと思います。

破綻者の反撃







短刀の乱舞で綺礼を着実に追い詰める真アサシンは、宝具「妄想心音」の一撃で綺礼の心臓を狙う。「妄想心音」は呪殺に特化した宝具。殺害対象と共鳴する〝二重存在〟をつくり出し、その疑似心臓を握りつぶす。だが真アサシンの手は虚空をつかんだ。もとより第四次聖杯戦争で衛宮切嗣に心臓を撃ち抜かれ、聖杯の泥を浴びて蘇生した綺礼には心臓がなかったのだ。

綺礼は森にたたずむ廃墟の教会に足を踏み入れる。「慈悲をくれてやるがよい」――天から響く臓硯の声を合図に真アサシンの一閃。それを紙一重でかわした綺礼は、思い返していた。

己は欠陥品であると自覚していた綺礼は、人並みの幸福を得るためひとりの女を妻とした。そして愛そうとしたが無駄だった。それでも女は綺礼の〝愛〟を証明するため、みずからの胸に深々とナイフを突き立てた。

綺礼は真アサシンの連撃を受け現実に引き戻される。宝具「妄想心音」の発動で勝利を確信する真アサシンは、その手につかんだはずの心臓がないことに驚愕する。そのすきを突いて真アサシンをはりつけにした綺礼は、階段を駆け上がり教会の屋根からようすをうかがっていた臓硯の顔面をわしづかみにし、即座に洗礼詠唱を唱える。臓硯の肉体は光の柱に貫かれ「貴様に救いなどない」と哄笑を残して消滅した。

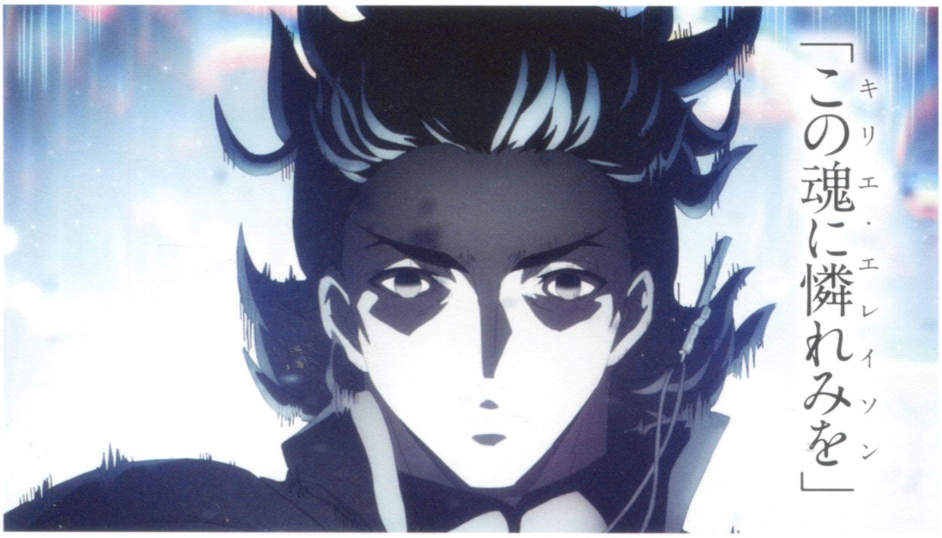
真アサシンも撤退した後、綺礼は妻の死を想い自問する。あのときの悲しみは愛の標であったか？ 否。綺礼は彼女の死ではなく、みずからの手で彼女を殺せなかったのが悲しかったのだ。











「私が殺す。私が生かす。私が傷つけ私が癒す……永遠の命は、死のなかでこそ与えられる。許しはここに。受肉した私が誓う。この魂に憐れみを」。綺礼の詠唱は老魔術師を無に還した。





蟲の集合たる臓硯の肉体に物理的な攻撃は無意味。洗礼詠唱で霊体そのものを滅した綺礼の勝利を分析してみせた真アサシンは、己の失態を悔いて姿を消す。

Newtype本誌 プレイバック

2020年5月号 インタビュー

川澄綾子 2

［CAST］セイバーオルタ 役

――士郎に絶望を与える存在になってしまったセイバーオルタですが、演じてみていかがでしたか？

川澄　私にとっては、セイバーがオルタになってしまったことがつらかったです。収録の後に奈須きのこさんとお会いしたときに、私が「（オルタは）つらい」とお伝えしたんです。そうしたら「それは川澄さん以外はもてない感情だから、原作者としては嬉しい」と言ってくださったんです。奈須さんは「物語」として作品を見ているから、「オルタになることがつらいという視点をもったことがなかった。その感情をもってくれてありがとう」と。そう言っていただけて嬉しかったですね。

――原作者の思いを超える瞬間に到達できるのは、すばらしいことですね。

川澄　演じているから得られる感覚というのはあるのかもしれませんね。演者の感情がそのままキャラの感情というわけではないと思いますが、作品をご覧になっている方とも、作者とも違う視点をもてるのかもしれません。

――では［HF］の物語を川澄さんはどうとらえていますか。

川澄　「Fate/stay night」には3つのルートがありますが、私はそれぞれが「救済の物語」でもあると思っているんです。セイバールートの「Fate」は士郎によってセイバーが救われる話。凛ルートの［Unlimited Blade Works］は士郎が救われる未来の希望が見える話。でも、［HF］は少し特殊なんです。このお話が「Fate/stay night」の最後の話だと思うと、本当にすごい作品なんだなと改めて思います。

守るべきもののために



あの狂戦士を前にした人間になすすべはない。身に余る奇跡を起こすためには代償を支払わなければならない。ゆえに士郎は選択する。二度と戻れないと知りながら、左腕の封印を解くことを。「倒していいな、イリヤ」と顔を上げた士郎は、その赤い布を引き剥がした。

士郎とイリヤは、飛んでくる大木をセイバーが刻み付けた地面のくぼみに隠れることで回避していた。イリヤの身を案じる士郎にも、バーサーカーの咆哮はすぐそこまで迫っている。ひとりで逃げてと必死に訴えるイリヤを士郎はしっかり抱き締めて言う――「兄貴は妹を助けるもんだ」。

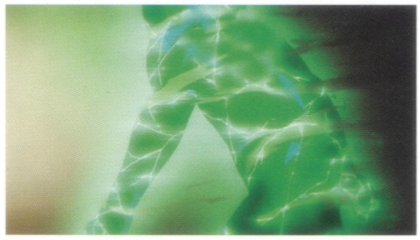
士郎は覚悟を決める。〝それ〟を一度でも使えば、いつか正気を失い必ず死ぬとわかっている。「どうして士郎がそこまでしなくちゃいけないの!? 士郎は何も悪いことをしていないのに」と目に涙をためるイリヤ。困ったようにほほ笑んだ士郎は燃えるような瞳で上空を見据え、アーチャーの左腕を封じている赤い布に手をかけた。

瞬間、世界が崩壊した。吹き荒れる風は士郎から意志も記憶も感情も、彼が戦う理由すらも容赦なく奪い去る。それでもなお歩みを進める士郎は、その先に、アーチャーと呼ばれた男の背中を見た。赤い外套をはためかせた彼は振り返り、ひと言告げた――「ついて来れるか」と。「てめぇの方こそ！ついて来やがれぇ！」と叫ぶ士郎は猛烈な勢いで大地を蹴る。まとわりつく拘束を打ち破り、ついにアーチャーの背を突破すると、晴れ晴れとした青空の広がる世界へ飛び出した。















聖骸布で封印されたアーチャーの左腕をあらわにした士郎は、心象の吹きすさぶ風の中、すべてが漂白された荒野で意識も体も記憶も崩壊させていく。だが、左腕に残るアーチャーの意志は士郎の精神を照らす道標となり彼を導いた。毅然としたアーチャーの背中に鼓舞された士郎は、自身の体と左腕の魔術回路を適合させ、渾身の力でアーチャーを追い抜く。







Newtype本誌 プレイバック

2020年5月号インタビュー

[STAFF] 音楽 梶浦由記 × [STAFF] 主題歌 Aimer

1

——お2人にとって［HF］とはどんな作品になっていますか。

梶浦　Aimerさんの歌は「行間の音楽」なんです。第一章と第二章の上映後の反響に驚いたのですが、あの2曲、「花の唄」と「I beg you」に皆さんがいろいろな解釈をされていて。私の書いた歌詞以上の行間をAimerさんの声に込めていただけたなと感じました。

Aimer　その言葉を家宝にします。今回の3曲目も含めて、すべて方向性が全然違う曲で。梶浦さんのあらゆる要素が凝縮されているような曲でした。梶浦さんに知らなかった自分や、表現を引き出していただけた曲だったと思います。

——第三章の主題歌「春はゆく」の制作の流れを教えてください。

梶浦　第三章の主題歌をどんなものにするのかは台本をいただくまで明確なイメージはありませんでした。もちろん全体の流れとして、第一章の主題歌「花の唄」は桜という少女そのものを描くマイナーなロック、第二章の主題歌「I beg you」は桜のダークな側面を描く過激な曲、そして第三章は平和で静かなバラードになるんじゃないかなと漠然と予想はしていました。でも、脚本をいただいて読んだら、平和な美しい曲を書くことに違和感が生まれてしまって。曲を書けなくなってしまったんです。さんざん悩んだあげく「春はゆく」を書きました。

命を賭した剣戟



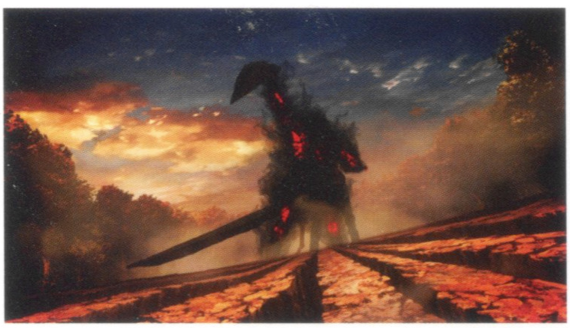


















死の間際、バーサーカーのまなざしはイリヤに向けられる。黒化を解かれ正気を取り戻したバーサーカーは「おまえが守れ」と士郎に伝え、消えていった。

左腕を解き放った士郎は、バーサーカーの宝具「射殺する百頭（ナインライブズ）」を投影し、バーサーカーに課せられし12の難行の記憶を解析する。ここに不可能は成った。「投影(トリガー)、装填(オフ)」――士郎が高く掲げた左腕には巨大な斧剣が握られた。それを士郎めがけて突進するバーサーカーに振り下ろす。地面には8つの亀裂が走り、バーサーカーの巨躯は四散する。それでも止まらぬ狂戦士に、士郎は最後の一撃をたたき込んだ。しかし、勝利の余韻もつかのま、森の奥からセイバーオルタが現われ……。

ちょうどそのころ、綺礼は桜に心臓をわしづかみにされていた。聖杯の泥が代替した綺礼の心臓を聖杯とつながる桜はいつでも握りつぶせる。にもかかわらず「お前はみごとアヴェンジャーを誕生させようとしている」と無遠慮な祝福を口にする綺礼に桜は激高する。「わたしがどれだけ苦しかったのか知りもしないで……！」と綺礼の心臓をねじ上げる桜。だが、桜もまた士郎に敗れて逆流するバーサーカーの膨大な魔力で悶絶(もんぜつ)する。一方、士郎に刃を向けていたセイバーオルタは桜の異変に気づき、賛辞めいた言葉を残して離脱した。















力の優位に酔いしれる桜は「今までの弱い間桐桜はいない」と生まれ変わった自分を誇示するが、綺礼は「暴力に酔う今のお前もまた間桐桜だ」と冷徹な洞察を口にする。

Newtype本誌 プレイバック

2020年5月号 インタビュー

［STAFF］音楽 **梶浦由記** × ［STAFF］主題歌 **Aimer** 2

——「春はゆく」の歌詞の世界は、間桐桜を見つめた内容ですね。

梶浦　桜にとって「救い」というものは「時間がたつこと」だと思ったんです。桜の周りには優しい人がいて彼女を見守ってくれるんですが、顧みない季節がきっと彼女を「許さない」し、「許さない」ことが「救い」になるんじゃないかなと。私も10代のころにつらいと思っていた時期があって。それでも何も変わらず日常があって、季節が変わって花が咲いたりすることに衝撃を受けたことがあるんです。私はこんなにつらいのに、世の中は何も変わらないんだと。桜もあれだけのことをやったのに、世の中では桜が満開になり、世界は変わらず続いていく。その「顧みなさ」が彼女の罰であり、同時に「救い」にもなるんだろうなと思うんです。彼女はずっと士郎に「顧みてほしかった」から、いろいろなことをしてしまった。でも、「顧みない存在」を知ることで、彼女もきっと大人になっていくんだろうなと思っています。

——桜にはどんな印象をおもちですか。

梶浦　桜は人間味のあるヒロインなんですよね。少女特有の見識の狭さやひとりよがりなところがあって、でもいい子で。ただアニメのヒロインとして考えると、すごく難しい子なんですけど、実際には、ああこういう子いるよねと感じられるんです。そんな彼女がたくさんの罪を重ねてたどり着いた願いは「平凡」だった。ある意味で、3曲の中でいちばんカタルシスのない曲がいいのかなと思っていました。

ヘラクレス「十二の試練」

Theme

第三章にて、士郎が「是・射殺す百頭（ナインライブズ・ブレイドワークス）」を投影した際に、彼の頭の中に流れたヘラクレス「十二の試練」のイメージ映像。
そのイラストとラフを掲載するので、細部までじっくりと鑑賞してほしい。

ラフ画、イラスト：真じろう





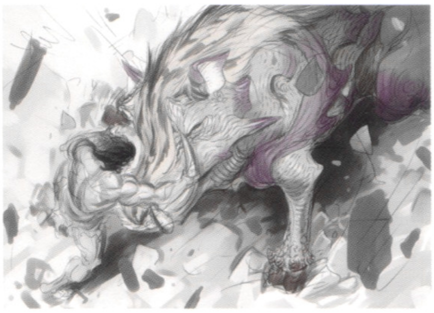
ラフ画



ネメアの獅子



ヒュドラ





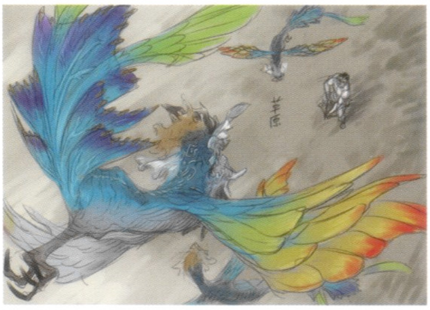
ラフ画

ケリュネイアの
牝鹿





エリュマントスの
猪





ラフ画



アウゲイアス王の
家畜小屋



ステュンパロスの
怪鳥





ラフ画

クレタ島の
暴れ牛





ディオメデス王の
人食い馬（4頭）





ラフ画



ヒッポリュテ女王の
金の帯



ゲリュオンの飼牛

【ヘラクレス「十二の試練」】





ラフ画



ヘスペリデスの
黄金の林檎



地獄の番犬
ケルベロス

Message from Sinjiro

もともとはイメージボードとして依頼を頂いて描いたものですが、監督の意向でそのまま劇中で使用していただきました。アニメ調の絵ではないので映画内で浮かないかと心配していましたが、思ったほど加工されなかったので少々驚きました。試練に登場する生物たちのデザインは基本的に神話に準拠するようにしましたが、怪鳥やオルトロス、ヒュドラ、ラドン、ケルベロスは動物というよりモンスターなので、クリーチャーデザイン好きとしてこだわってみました。神話の伝承に矛盾しない範囲で、できるだけ既存のイメージから外れるオリジナリティのある造形を模索するのは楽しかったです。（真じろう）

Story [Ⅲ. spring song]

迫り来る決戦のとき



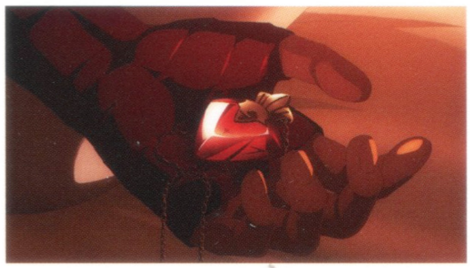








「……それ、少し魔力が残ってるわね……。持っていて。何かの役に立つかもしれないから」





「……大切なものなんだ…最後まで持っていないと……」





「これから話すことは私たちの核心。でも——貴方たちが背負うべきものでもない」





アーチャーの左腕を使った代償の痛みにひたすら耐えていた士郎。そこにいつもの調子で現われた凛は、士郎を遠坂邸まで連れ出す。その道中、イリヤは聖杯戦争の核心を語りだした。

曰く、「7人の英霊を召喚して聖杯の所有権を定める殺し合い」は表向きのルールでしかない。200年前、アインツベルン、マキリ、遠坂の御三家は、第三魔法〝魂の物質化〟の成就で〝根源〟へ到達しようとした。これが聖杯戦争の真の目的だった。そこで必要とされたのが英霊の魂。戦いに敗れた英霊をアインツベルンの用意する「小聖杯」が回収し、円蔵山・柳洞寺の地下に構築された大規模魔法陣「大聖杯」を起動させるための炉心とする仕組みである。ところが、3度目の戦いで聖杯に取り込まれたサーヴァント〝アンリマユ〟がすべてをだいなしにした。彼は人間の善性を証明するため、この世全ての悪であれと願われた反英雄の青年。その願いを聖杯は受託し、〝この世全ての悪〟を受胎した。それが桜の「影」の正体。

遠坂邸に着き、裏山の石室まで案内した凛は、アインツベルンと冬木の地に流れる霊脈の記憶をたどり、桜と戦うための武器となる「宝石剣」を投影してほしいと士郎に依頼する。

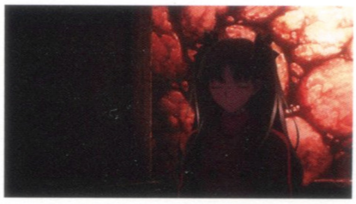










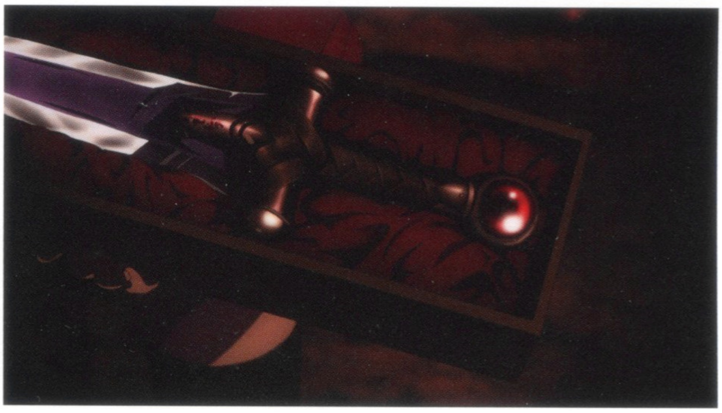
凛から投影の補助としてアゾット剣を手渡された士郎はイリヤと石室に入る。しかし、投影を使うごとに士郎の体は壊れる。その身を案じて士郎に抱きつくイリヤ。士郎は、「俺は大丈夫だよ」とイリヤの頭をなでる。





「……シロウ、正直なところどのくらいもつの？」





Newtype本誌 プレイバック

2020年5月号 インタビュー

[STAFF] 音楽 梶浦由記 × [STAFF] 主題歌 Aimer 3

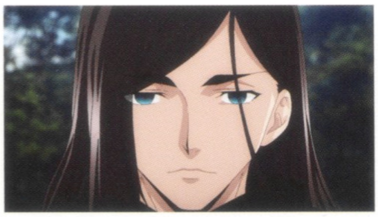
――この第三章で［HF］の映像化もクライマックスを迎えます。ここまでたどり着いたお気持ちをお聞かせください。

梶浦 「Fate/stay night」のゲームが発売されたとき、私の妹がプレイしていて「すごくおもしろい」と言っていたんです。当時私のPCはMacだったのでプレイできなかったんですが、あの作品がここまで大ブレイクするとは思ってもいませんでしたし、私が曲を書くことになったときは妹が大喜びしてくれて「Fate/stay night」の講義を細かくしてくれたんです(笑)。「Fate」シリーズは広大な世界観なので、音楽のつくりがいがあります。音楽家としてのカタルシスを味わわせてもらえた作品でした。今回はAimerさんと3曲もつくらせていただいて、忘れられない作品になりました。

Aimer 私もです。今の率直な感想は終わらないでほしい、です。ゲームの「Fate/hollow ataraxia」からかかわらせていただいて、私にとってもいちばん関連曲数の多いシリーズになりました。「Fate」シリーズがあって、間桐桜がいたからこそ、この曲とも出会えたし、梶浦さんともごいっしょできた。作品がつなぐ縁にすごく感謝しています。

梶浦 終わらないでほしいですよね。桜にもうひと暴れしてほしいくらいです（笑）。またいつかごいっしょできるのを楽しみにしています。

根源へとつなぐ門

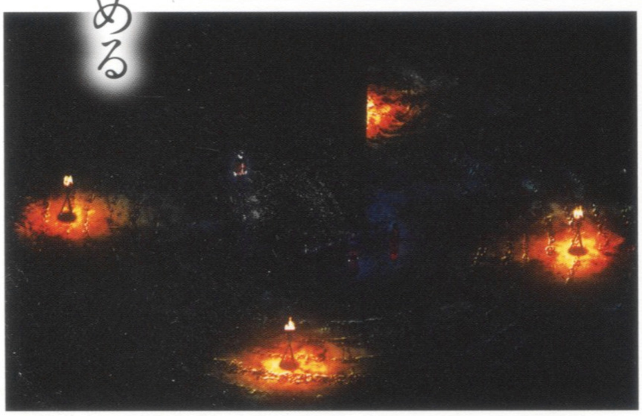
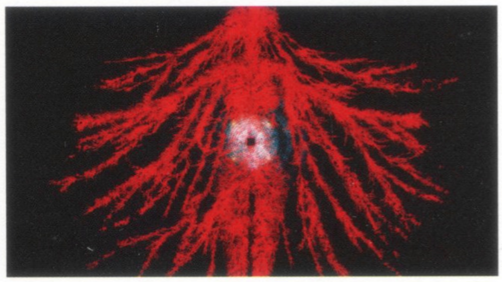




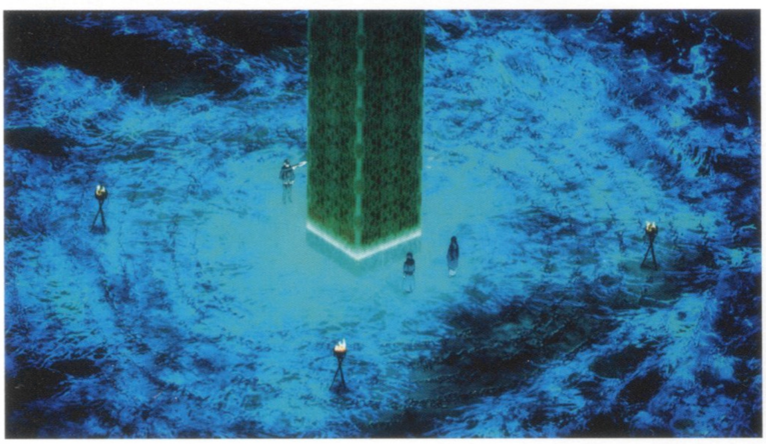
船から下りてきた男を見て「慎二……?」とつぶやく士郎。彼の名はマキリ・ゾォルケン、若かりし臓硯だ。彼とともに当時の遠坂家当主・遠坂永人とユスティーツァ・リズライヒ・フォン・アインツベルンが冬木の地に足をつける。

「――始めるがいい」



冬の聖女と謳われたアインツベルンのユスティーツァは、「第三魔法」の行使が可能であった突然変異のホムンクルスである。膨大な魔術回路を刻まれた彼女は、その身をさざげることで大聖杯の中枢を担う炉心となった。





イリヤが聖骸布を剥がすと、士郎の眼前には一隻の船が浮かぶ大海原が広がった。それはイリヤが見せる200年前の記録。船から下りてきた御三家当主は、柳洞寺地下の大空洞で根源に至るための儀式を開始する。巨大な石柱に身をつぶされたユスティーツァから流れ出した血が巨大な人型に広がっていく。そこで威風堂々とした老人――ゼルレッチが取り出した宝石剣を士郎は目に収めた。

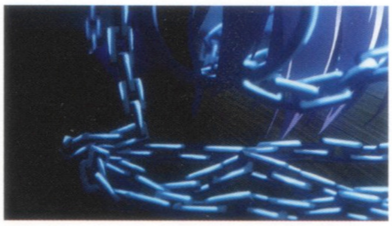
夜、息を荒らげて苦しむ士郎の部屋を訪ねたライダーは、桜に危害を加えようとする士郎を守ることはできないと告げる。ライダーの真名は怪物になる呪いを受けたメドゥーサ。自分と似た境遇にある桜をこれ以上苦しめたくなかった。震える彼女は「貴方も桜を苦しめるのなら……」と武器を構えるが、士郎は「救う為に行くんだ」と言いきる。そしてライダーの力を貸してほしいと握手を求めた。

一方、投影に成功した宝石剣を見つめる凛の部屋には、桜の「影」が訪れる。桜は、先輩と逃げてくれたらアンリマユと刺し違えると訴えながら、手に入れた力を手放すことはないと支離滅裂なことを口にする。それを聞いた凛は、「確実にアンタを殺す」と決死の表情で言い渡す。

「俺は最後まで桜を守る」



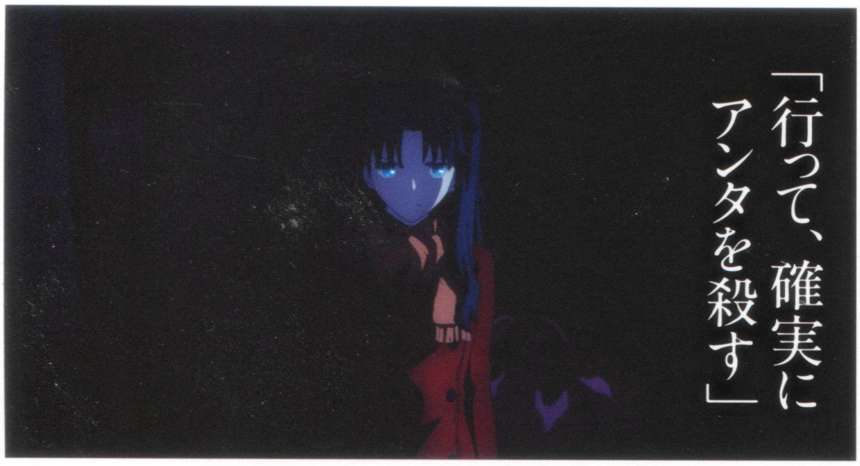












「行って、確実にアンタを殺す」





「……ええ、お待ちしています、姉さん――」





Newtype本誌 プレイバック

2020年10月号 インタビュー

下屋則子 1

［CAST］間桐桜 役

――第三章では桜と凛の関係が描かれます。第一章から描かれてきた2人の関係を下屋さんはどのように受け止めていましたか。

下屋　第一章で「大切な人から大事なものをもらったのはこれで2度目です」というセリフがあるのですが、1度目の大事なものは、凛からもらったリボンなんですよね。きっと、間桐邸ですごしていたつらい日々の中で、そのリボンが心の支えになっていたんだと思います。第三章では「幼いころの凛と桜の回想シーン」があるんですが、そのシーンでは幼い凛がそのリボンをつけているんです。［HF］の第三章では凛はずっと「桜の姉」であることにふたをして、桜を止めようと覚悟を決めているのですが、いざ桜を目の前にしたらあの回想シーンがフラッシュバックして、凛は「桜の姉」としての姿を取り戻してしまう。最後に凛の桜への「甘さ」が出たことに桜も驚いたでしょうし、凛の愛情を桜自身が実感したんじゃないかと思います。とてもせつないシーンでした。こういう形ではないところで、姉妹としてすべてを分かち合えていたら良かったんですけど……ね。

最後の戦いへ





「さようなら、お爺様」





臓硯がつぶされる直前、「影」の小人に触れられた真アサシンは、奇怪な叫びを上げて肉塊と化した。仮面の下から現われたのは、鼻と皮膚をそぎ落とされた無貌の顔。名を捨てた暗殺者であった彼は、永劫に名を残すという目的を果たすことなく散った。





「いってらっしゃい、シロウ」





大空洞の入り口で身もだえする桜。どこからか響く臓硯の声が、真アサシンと契約を結べと桜に命じるが返事はない。「幕引きはあっけなかったのう」と声を上げ、桜の身体を掌握しようとする臓硯。しかし突然、桜は己の胸に手を突き刺し入れ、心臓に寄生していた小さな蟲をつまみ上げた。「待て、桜……！」。その言葉を最後に、臓硯の本体だった蟲は握りつぶされた。残されたのは、義兄と祖父を殺し、錯乱するひとりの少女——。

「俺は桜が大切だったんだ」。鍵を手にした士郎は、脳裏に浮かぶ桜との思い出をかみ締める。それから士郎は出立を見送るイリヤに、戦いが終わったらいっしょに暮らさないかと尋ねる。イリヤは少し困った顔をして士郎をしゃがませると、彼の頭を優しくなでた。「いってらっしゃい、シロウ。夜明けまでに桜を連れて帰ってきてね」。

士郎、凛、ライダーの3人は大聖杯へつながる洞穴に足を踏み入れる。通路を抜けた先の空洞で待っていたのは、殺気を放つセイバーオルタ。桜の意志に従い、凛だけを奥に通した彼女に士郎は言う。「桜を助けるために、お前は邪魔だ」。口もとをほころばせたセイバーオルタは、強烈な魔力の風を吹き上げた。

「桜を助けるために、お前は邪魔だ」























Newtype本誌 プレイバック

2020年10月号 インタビュー

下屋則子 2

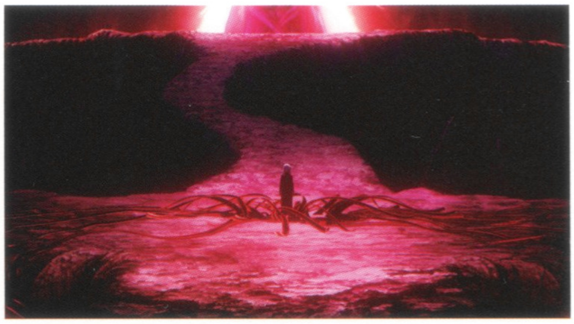
［CAST］間桐桜 役

——役者として間桐桜を演じることのおもしろさを感じた部分はどこでしたか。

下屋　桜の演じがいを最初に感じたのはゲーム版（「Fate/stay night［Réalta Nua］」）の［HF］の収録でした。二面性のあるキャラクターを演じる楽しさがありました。桜は感情を振り切ることのできないキャラクターで、「私なんか」という気の弱さを抱えていて感情も抑えめに演じてきたんですけど、［HF］で影をまとって力を得たことにより、感情を振り切れるようになる。そのおもしろさをゲームで感じました。でも、そのときのゲームの収録ではセリフがすごくたくさんの分量があったので、劇場版3本立てとはいえアニメでどのようにまとめられるんだろう……と思っていたのですが、須藤監督がみごとに三部作でまとめてくださって本当にすごいなと思いました。約15年間、桜という人物とともに歩んできて、彼女の人生を生きることができて幸せだったなと思います。よりいっそう、彼女への愛が深くなりました。

ライダーVSセイバーオルタ

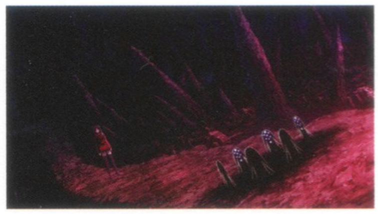


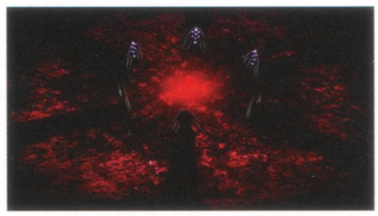














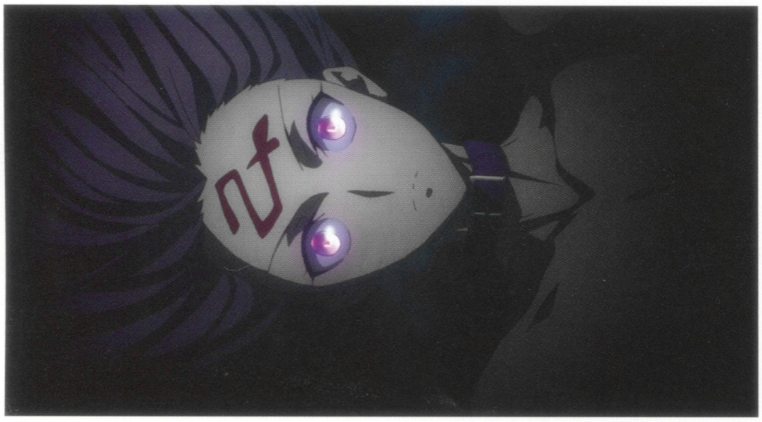
なぜ姉は選ばれた幸福な人間で、自分は堕とされた不幸な人間なのか。凛が桜を突き放すほど怨嗟の炎は燃え上がる。「姉さんにあげるのは後悔と絶望だけ」――膨張する桜の「影」が凛を取り囲む。



「影」の小人に連れられて大空洞の中心に入った凛は、まさに〝孔(あな)〟をうがたんとする大聖杯を見上げて足を止める。その坂道の途上に出現した桜。凛を見下ろして「今までわたしを助けてくれなかった全てが許せない」と恨み言を繰る。対する凛は、いくばくかの期待を込めて「士郎はどうなの?」と投げ返す。急所を突かれたように目を見開く桜だが、出てきた回答は士郎への殺意。凛は「とっくに人間辞めてたのね」と厳しい口調で桜を突き放す。結局、この力を取り上げてまた自分だけ幸せになる気なんだ――嫉妬と憎悪に歪む桜の意志が「影」の巨人を呼び出した。

　魔力の閃光が鍾乳洞をなぎ払う。流星のごとき速度で駆け回るライダーをセイバーオルタが索敵する。姿をとらえた瞬間、鋭い一閃を放つが、それをかわしたライダーは滑走するように地面を移動し、セイバーオルタの背後を取る。そして一撃、また一撃と短刀を振り下ろすがすべてはじき返される。しかし、そこでライダーは石化の魔眼を発動。セイバーオルタの動きを鈍らせながら、目にも止まらぬ高速移動で四方八方を疾駆する。その戦術に翻弄されるセイバーオルタの頭上に、渾身の力で短刀を振り下ろす。

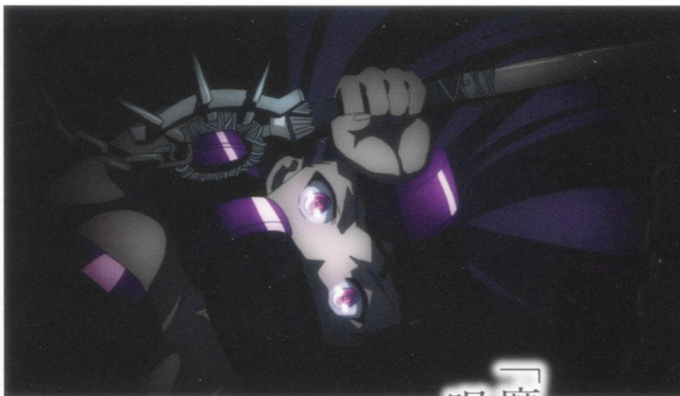







眼帯の下に封印された石化の魔眼「キュベレイ」。メドゥーサの伝説にあるとおり、その魔眼に捕らわれた者は石化する。隠された彼女の秘技に不意を突かれたセイバーオルタは体に広がる石化により硬直。そのすきを突いたライダーが高速の蹴りをたたき込む。









「魔眼の呪いか……！」

セイバーオルタとライダーの激突に巻き込まれることを避けて戦いを見つめる士郎。だが彼は無策ではない。上着を脱ぎ捨てると、アーチャーの左腕が封印された聖骸布の拘束を緩める。瞬間、彼の体は強烈な痛みに悲鳴を上げた。

Newtype本誌 プレイバック

2020年10月号インタビュー

[CAST] 衛宮士郎 役
杉山紀彰

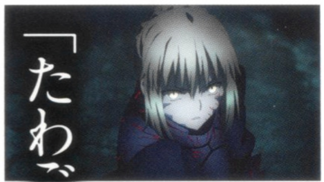
――士郎がセイバーオルタと対峙したシーンは、どのように演じられたのでしょうか。

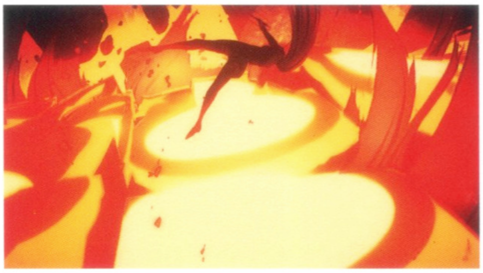
杉山　互いにわかっていたとしても「どうあっても引かないんだな」と質問する。このセリフには「わかり合えないのか？」というニュアンスを入れていました。士郎もセイバーも不器用で、自分が決めたことは変えられない。収録のときのディレクションでも「ここから先は迷わないでください」と言われました。お互いに不器用な一面もありつつのシーンでした。

――第三章での士郎の戦いについて、どうお感じになりましたか。

杉山　セイバーオルタ戦と綺礼戦は、相手こそ違えど、共通するものがあると思っているんです。相手には相手なりの信念があって、士郎はその信念を理解している。でも、立ちはだかる以上、倒さなくてはならない。綺礼にも、士郎に通じる頑固さや不器用さ、実直さがあって。お互いの価値観を理解すると同時に、それを曲げられないことがわかっていく。だったら、引くことはできないなとわかるんです。避けられない戦いがとても印象的でした。

悲しき勝利











セイバーオルタにわずかなすきをつくるため、ライダーはあらゆる戦術と能力を投入する。士郎の動きを気にする彼女を挑発し、超高速の攻防の最中に見えない鎖を大岩と彼女の手足に巻き付けて拘束。結果、互いの宝具を解放する状況に彼女を追い込む。

「あなたは味方の危機でも動かないことができますか」。士郎の作戦を受けてライダーの出した条件は、反射的に自己犠牲を選んでしまう士郎には重たい誓約。だが、今の彼が無謀な蛮勇に出ることはない。「信じるさ！」とほえる士郎は、己の最大限に精力を傾ける。彼女らの激突が激しさを増すなか、聖骸布の拘束を解いた士郎は、アーチャー最強の宝具の投影を開始する。

　セイバーオルタに無数の大岩をぶつけて一時的に拘束したライダーは、そのわずかな時間を使って血の魔法陣を展開。その前に躍り出た士郎が詠唱を終えると、眼前に「熾天覆う七つの円環」を投影し、4枚の花弁が広がった。

　一方、セイバーオルタも黒く光る「約束された勝利の剣」を撃ち放つ。それを受け止める士郎の魔術回路は暴走し、肉体も、精神も、大切な記憶もひび割れて壊れていく。だが、ライダーの宝具「騎英の手綱」による天翔けるペガサスの閃光は、ついにセイバーオルタの黒い光を打ち破った。すかさず、虫の息で転がるセイバーオルタに馬乗りになった士郎は、アゾット剣を胸に突き立て、彼女の命を奪う。「ありがとう、お前に何度も助けられた」——そして彼女は影に沈んでいった。






「熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）！」

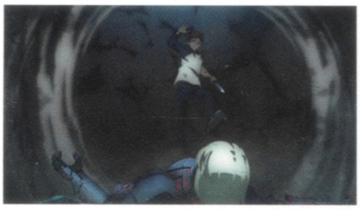


「騎英の手綱（ベルレフォーン）！」



「約束された勝利の剣（エクスカリバー）！」






ライダーの「騎英の手綱」だけでは突破できない壁を士郎が投影する「熾天覆う七つの円環」で補強する。「約束された勝利の剣」に打ち勝つために士郎の用意した秘策が炸裂した。




舞い上がる土煙の中から飛び出した士郎は、セイバーオルタに馬乗りになり、鬼の形相でアゾット剣を振り上げる。その刹那、弱々しく目を覚ましたセイバーが士郎の瞳を見つめた。「シ、ロウ？」。後悔も懺悔も許されない。慟哭をのみ込む男の手は振り下ろされた。





Newtype本誌 プレイバック

2020年10月号インタビュー

川澄綾子

［CAST］セイバーオルタ役

――セイバーオルタとして士郎と戦い、どのような思いを抱きましたか。

川澄　長年セイバーを演じてきたからこそかもしれませんが、私にとっては「士郎と戦うこと」よりも、セイバーがオルタになってしまったことのほうが、受け入れ難くつらいことでした。

――士郎がセイバーオルタとの対戦の先にたどり着いた、［HF］の今回の結末についてはいかがですか。

川澄　私は「Fate/stay night」の各ルートそれぞれが「救済の物語」でもあると思っているんです。そのなかでも［HF］の救済は少し特殊に感じました。桜のしたことは、許されることではないかもしれない。でも、罪から逃げるのではなく、罪とともに生きつづけていくことが、贖罪であり、救済なのかもしれないな、と［HF］のラストシーンを見て感じました。そのすべてを受け入れて生きていく桜のそばには、士郎がいてくれる。たやすい道ではありませんが、幸せかと問われ、それに笑顔で答える桜に「Fate/stay night」という物語の優しさを改めて感じました。





愛憎の行方

Story [Ⅲ. spring song]








桜が聖杯から無尽蔵の魔力供給を受けるならば、宝石剣ゼルレッチは並行世界から無際限の魔力をくみ上げる。どうしても超えられない姉の存在に、桜は嫉妬を高ぶらせる。

「影」の巨人が凛をつぶした次の瞬間、放たれた光は「影」を粉々に吹き飛ばし、宝石剣ゼルレッチを掲げた凛が姿を見せる。さらに襲いかかる巨人たちの猛攻をまたたく間にさばいて撃破。巨人はきれいに掃除された。絶対の優勢を覆されて混乱する桜。凛は追い打ちをかけるように、「ゼルレッチの名前も知らないの」とあきれてみせる。

「こんなの、不公平です」。うつむいた桜は悔しさに声を震わせて絶叫する——同じ姉妹なのに、自分だけ人間扱いされてこなかった。マキリに体をいじられつづけ、痛くてたまらなかった。それでも姉が助けにきてくれると信じていた……。

「だからどうしたっていうの?」と凛は切り返す。いっさいの同情を拒否した凛に、望んだ愛をくれない凛に、桜の憎悪は頂点に達して爆ぜた。大量に出現した棘球が凛に向けられる。そこで凛は宝石剣ゼルレッチを前方に放り投げ、眩い光を生じさせると、一気に桜との距離を詰めた。あとは右手のナイフで桜を仕留めるだけ。

「あ、だめだ、これ」——しかし凛はナイフを使わず、代わりに桜を抱き締めた。腹部から桜の触手に刺された血を流しながら……。





優秀な姉に桜はあこがれ、ねたみ、愛してくれないと恨んだ。だが、凛は魔術師の使命と桜への愛情の間で常に揺らいでいた。「いつも笑ってほしかった」と桜を抱き締めた凛は、幼いころにプレゼントしたリボンを桜が着けてくれて嬉しいと、やっと素直な言葉を口にした。

Newtype本誌 プレイバック

2020年10月号インタビュー

[CAST] 遠坂凛 役

植田佳奈

――『HF』で描かれた凛と桜の姉妹関係について、どうお感じになりましたか。

植田 関係が章ごとにていねいに描かれているんです。以前もお話ししましたが第一章で桜は凛から一歩引いた距離で接していて、うつむきがちで下から凛を見ていたんです。でも第二章では真正面から凛を見るようになって、そして第三章では姉妹が逆転するかのように上から話すようになる。その目線の変化が、2人の関係を描いているなと思いました。

――魔術師としてマキリの杯の桜と対峙した凛についてはいかがですか。

植田 凛は頭で考えてから勝利をつかみにいくタイプで、桜に挑む前に宝石剣をしっかり準備して確実な勝利を収めようとしているんです。でも、そんな凛が最後の最後で魔術師になりきれない。「甘いな」と思いましたね。でも、それが凛の魅力なんだろうけど。わかっていたけれど、凛のその「甘さ」がとても印象的でした。同時に、遠坂家の当主は、桜で正解だったのかもとも思いましたね。あれが逆の立場だったら、桜は容赦のない決断をしていたと思うんです。桜は、先輩（士郎）のために世界を壊そうとする相手を容赦なく排除するでしょうからね。凛と桜の魔術師としての素養の差がちょっと見えたような感じがありました。

たったひとりのための正義の味方









「わたしは助かりません。いいえ、助かっちゃいけないんです！」



凛に手をかけたことを後悔して桜は嗚咽する。凛は桜を拒絶していたのではなく、自分に負けるなと叱咤激励してくれていたのだ。それでも受肉を欲する〝この世全ての悪〟の暴走は抑えられない。「ひとりでもちゃんと死にますから！」と、悲痛な叫びを上げる桜に、士郎は迷わず言い切る。「助ける！」と。



「助ける！」











強靭（きょうじん）な意志を感じさせる足取りでやってきた士郎は、倒れている凛に気づいて駆け寄る。憑（つ）き物が落ちたように泣きじゃくる桜を見て、凛がやり遂げたと理解する士郎。そして桜に呼びかける。「遠坂は死んでいない、俺とお前で助けるんだ！」。

そんな桜を拒絶するように直下の溶岩から伸びる「影」の触手が、士郎を刺突し、桜に通じる道を破壊する。同時に、今まさに生まれんと胎動する〝この世全ての悪〟の巨大な目が桜を震え上がらせた。桜は凛といっしょに逃げてと士郎に叫ぶが、凛と目を合わせて力強くうなずいた士郎は、触手の攻撃をがむしゃらにかわし、崩れる足場を渡って、桜のもとにたどり着く。数えきれない人の命を奪った。祖父も、兄も、実の姉まで殺そうとした。そんな自分に生きる資格はないと罪の意識にもだえる桜。だが――「奪ったからには、責任を果たせっ！」と叫ぶ士郎は、悠然と桜のほうへ……。

士郎が「破戒すべき全ての符（ルール・ブレイカー）」を投影すると、桜は涙を流して両手を広げる。迫りくる〝この世全ての悪〟の触手よりも早く、士郎が桜の胸を貫いた。その瞬間、「影」の呪いから解放された桜を、士郎は優しく抱き留めた。

「おしおきだ、きついのいくから、歯を食いしばれ」







「帰ろう桜、そんなヤツとは縁を切れ」







桜の犯した罪は取り返しがつかない。桜の味方をすることは、より多くの人たちの無念を踏みにじることだ。それでも、「それが偽善でも、好きな相手を守り通す！」。士郎が桜の胸に刃を突き立てると、彼女を覆っていた「影」は消えていった。





Newtype本誌 プレイバック

2020年5月号インタビュー

［STAFF］監督

須藤友徳 1

―ついに［HF］完結編となる第三章までたどり着きました。

須藤　［HF］という作品を、映画3本を使って皆さんにお届けできることが嬉しいし、アニメーターの自分にとっては大仕事だったなと思います。見てくれた皆さんが楽しんでくださったらそれに勝る喜びはないですね。

―制作発表は2014年7月。そのときはまだTVシリーズ「Fate/stay night［Unlimited Blade Works］」の制作中でした。

須藤　それまで衛宮士郎という人物は「Fate/stay night［Réalta Nua］」のオープニングでしか描いたことがなかったんです。「Fate/Zero」で幼少期の士郎がちょっと出てきたくらい。まずは［UBW］を制作することで、士郎というキャラクターをつかみ、「Fate/stay night」の空気感を拾い上げることから始めました。だから［HF］の第一章では［UBW］と兼用しているカットが多いんです。［UBW］のレイアウト（構図）を使いながらも、陽の差し方や照明を変えることで［HF］の空気をつくりました。

信念を懸けた決闘








桜と遠坂を連れて脱出してほしいと、士郎は取り出した桜の合鍵をライダーに渡す。「それはあなた自身で……」と言いかけるも、剣の生えた士郎の体を見たライダーは「ご武運を」とだけ残して離脱した。







「私は、他人の不幸に至福を感じるだけだ」




桜との契約を断っても、成長した〝この世全ての悪〟は止まらない。このままではいずれ生まれてしまう――士郎はライダーに桜を預けると、昏く燃える大聖杯の中枢に向かった。しかし、胎児を守らんとする男、言峰綺礼が士郎の前に立ちふさがる。いかなる悪であろうと誕生を望むならば羽化させるのが愛だと言う綺礼。彼が地面に落としたロザリオを合図に、互いの信念を乗せた拳が激突した。血しぶきが飛び散る殴り合いのなか、そもそも生は善悪両方をはらむのだと主張する綺礼に、〝この世全ての悪〟は初めから殺すためだけのものだ、と士郎は反論する。

だが綺礼は、破綻者の罪人として生を享けた、己の根底からわき起こる問いを士郎にぶつける。悪であれと望まれた生が、すべての人間を殺し尽くした後、はたして自分を許せるのか。「私はそれが知りたい」。魂の慟哭を乗せた彼の全力を腹に食らい、血を吐く士郎。そして気づく。自身を罪人と思い、それを振り払うためにひとつの生き方を貫きつづけた、自分たちは似ていると。「告白すれば、八つ当たりでもある。私はお前たちをうらやんでいる」。ふと吐露した綺礼の心中を、士郎はすがすがしい表情で受け止める。こうして2人は、最後の力を拳に込めた。











赦されない己の生を肯定しようとした綺礼の願望は、「正義の味方」になることで、冬木の大火災で生き残った罪悪感を埋め合わせようとした士郎と同質の願望だった。











Newtype本誌 プレイバック

2020年5月号 インタビュー

[STAFF] 監督

須藤友徳 2

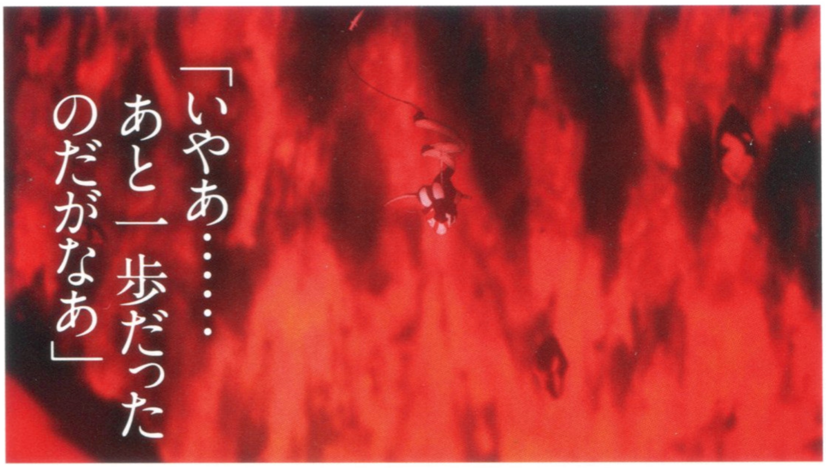
――TVシリーズ［Unlimited Blade Works］をベースにつくり上げた［HF］の空気。その空気の中で間桐桜を描いていったわけですね。

須藤　原作ゲームで桜と出会ったときから、彼女の印象は変わっていないんです。［HF］では、彼女を描きつつも、まだ表現しきれていない彼女の魅力があるはず、見せていない部分があるはず、と探していましたね。「もっとこういうことができるんだよ」「もっとこういうセリフも言えるんだよ」という気持ちを常にもって彼女に接していました。下屋則子さんのお芝居が本当にすばらしくて、そこに引っ張られて、桜の感情の出し方も変わっていった気がします。絵の描き方も変わりましたね。

――第三章の桜をどのように描こうとお考えでしたか。

須藤　桜はこれまでずっと我慢をしてきたキャラクターなのですが、第三章はもう我慢をしていないんですよね。そんな桜を、みんなに好きになってほしいと思いました。僕自身、ゲームをプレイしたときから、その後の人生がいちばん気になったのが桜だったんです。無限の可能性のなかで、桜がどんな人生を選んで生きていくのかを見てみたいと思っていました。そういうプレイ後の読後感を、劇場版［HF］を見た人にも味わっていただきたいと思っていたんです。

白き少女が起こした奇跡



「死にたくない」と哀れな金切声を上げてはい回る蟲。大空洞の崩壊に巻き込まれ、崖下へと落ちてゆく刹那、懐かしきユスティーツァの声を聞いた。「問おう、我が仇敵よ。汝はなぜ死にたくないと思ったのか」——すべての悪の廃絶を掲げたあの日の光景を思い出した臓硯は、生への執着を手放し溶岩に沈んだ。















「おまえが最後のマスターだ。
その責務を果たすがいい」





士郎は串刺しの刑に処される死のイメージに、全身を震わせる。もう一度、投影魔術を使えば絶対に死ぬ。しかし、桜の罪の大元である〝この世全ての悪〟を破壊しなければ、彼女の幸せはない。だがここで散れば、春になったら桜を見にいこうと指切りをした、あの日の約束は守れない。まだ、桜といっしょに生きていたい——士郎の葛藤が、震える刃の不快な音を響かせる。

綺礼の拳は士郎に届かなかった。士郎が聖骸布を解くより前に、心臓をつぶされていた綺礼。その時間差が命運を分けた。最後のマスターの責務を果たせと告げて、綺礼は逝った。口もとに、ささやかな笑みを残して——。

　事切れた彼を横目に、士郎は最後の投影を行なうべく〝この世全ての悪〟に向かって歩きだす。これから訪れる死におびえる士郎。そのとき、士郎の背後から礼装「天の衣（ドレス）」を着衣したイリヤが現われた。士郎を追い越したイリヤは振り返って尋ねる。「シロウは生きたい？　どんな命になっても」。一度はみずからを犠牲にする言葉を絞り出した士郎だが、イリヤの再度の問いかけに、涙を流して絶叫する、「生きて——いたい!!」と。

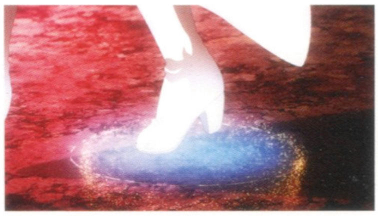
　ほほ笑む彼女はくるりと踵を返して、大聖杯と向き合う。どうしても彼女の名前を思い出せない士郎。だが、「私はシロウのお姉ちゃんだもん」と聞いて、「イリヤ」の3文字があふれ出す。何度も泣きながら連呼する士郎を背に、イリヤは大聖杯の門を閉めた。

　大空洞の崩壊が始まった。光に包まれて砕け散る〝この世全ての悪〟もろとも、宙に投げ出される士郎。最期の瞬間、凛の赤い宝石に残った魔力が、光の玉となって打ち上げられた。



「奇跡を見せてあげる——なんていったって本当の魔法なんだから」と両腕を広げて柔和な笑みを浮かべるイリヤ。その体は背後に開いた大聖杯の光に包まれていく。

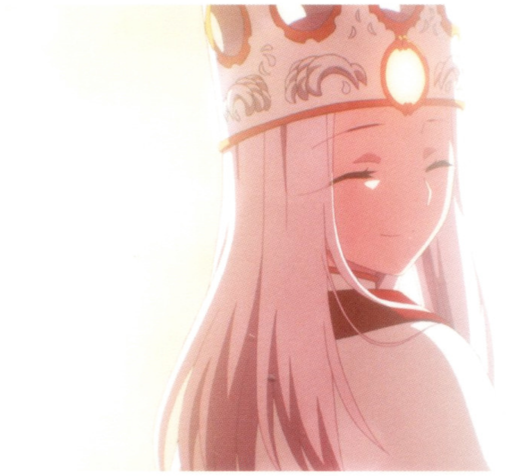


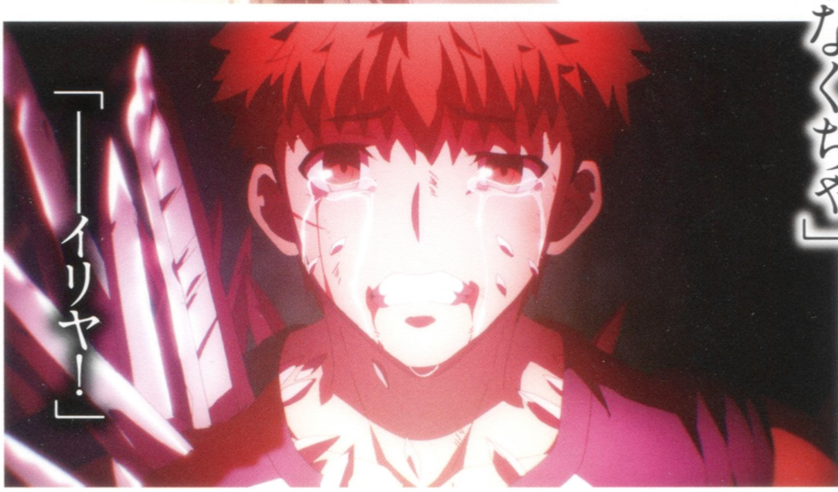






「私はシロウのお姉ちゃんだもん。なら、弟を守らなくちゃ」











大聖杯の中に入ったイリヤを迎えたのは、真っ白な光の空間。ふと視線の先に何かを見つけたイリヤは、泣きだしそうに笑う。そして駆けだした彼女は、最愛の母に飛びついた。一方、大空洞の外では、目を覚ました桜が、立ち昇る光の柱を見上げていた。

Newtype本誌 プレイバック

2020年5月号インタビュー

［STAFF］監督

須藤友徳 3

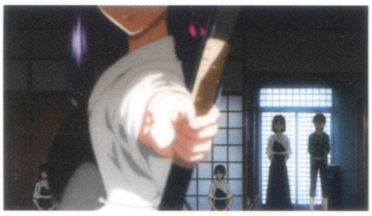
——片や衛宮士郎という主人公をどのように描こうとお考えでしたか。

須藤 「HF」の劇中で葛藤して決断するのは士郎なんです。それは桜との思い出や切嗣との思い出が決断のカギになる。慎二との中学生時代の思い出もあるし、凛にあこがれていたときの気持ちもあるし、いろいろな過去の積み重ねが、ドラマを動かすきっかけになる。それをきちんと描きたいと思っていました。

——第二章で士郎は桜を守ることを決断します。

須藤 第二章までは士郎と桜が近づいていくところにドラマがあったんです。ゆっくり近づいて、いったん離れて、また近づく。そして第二章のラストに断絶が起きます。第三章の桜はもう士郎を拒絶してしまって、自分からは近づいてこない。だとしたら、士郎が自分で桜のもとに行かなくてはいけないんです。そうやって桜をめざして歩き始めた士郎を、凛と桜のドラマ、桜とライダーのドラマ、いろいろな想いが、彼の背中を押していくんです。「HF」の3つの章で分散して描かれていたドラマが、ひとつの結末に帰結していくという構成になっているんです。

春はゆく








日常に戻ってきた桜は、次期部長として弓道部の活動に精を出す。他人の振りをやめた凛は、桜の部活が終わるのを待ち、学校からの帰り道を並んで歩いた。










「桜、凛が帰ってきました」

「うん、ありがとうライダー」

青く澄んだ夏の空に入道雲が流れていく。弓道場では凛としたたたずまいの桜が、大きく弦をしならせ、的を射抜いた。そんな桜を見守る大河は、空を見上げて静かにつぶやく。「いつになったら帰ってくるのかな……」。

冬木の聖杯戦争から2年。ロンドンの時計塔に留学していた凛が、1年ぶりに衛宮邸を訪れた。台所に立っていた桜は、凛を笑顔で出迎える。「調子はどう？」と尋ねる凛に、桜はいろいろなことを素直に受け止められるようになったこと、罪の意識でつぶされるのは逃げなんだと思えたことを伝える。

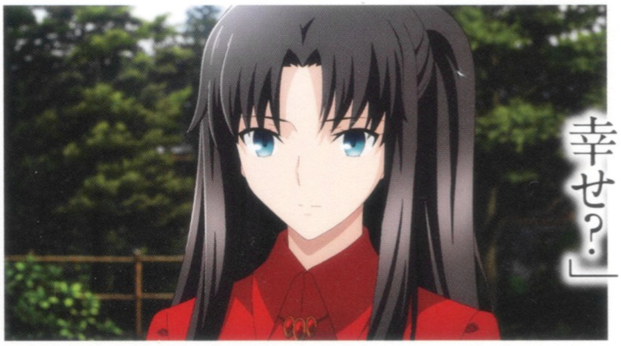
それから台所に戻った桜は、唐揚げを重箱に入れる士郎を見つめた。「どうした、桜？」とほほ笑む士郎。いつもどおりの奇跡のような日常に、桜の目からは、涙がこぼれそうになる。

衛宮邸の門前に集合する桜、凛、大河、ライダー、そして士郎。そこで桜を呼び止めた凛は「ねえ…桜、幸せ？」と聞いた。吹き抜ける風が桜の髪をなびかせる。これまでのことを思い返すようにうつむき、顔を上げた桜は、とびきりの笑顔で「はい」と答えた。

公園に着いた桜が空を見上げると、そこには一面の桜の木。彼女の隣には前を向く士郎。2人はいっしょに足を踏み出していく――。







「ねえ…桜、幸せ？」

「はい」







Newtype本誌 プレイバック

2020年10月号 インタビュー

［STAFF］監督

須藤友徳

――第三章を通して衛宮士郎という少年のドラマを、どう見せていこうとお考えでしたか。

須藤　［HF］の3つの章で分散して描かれていたドラマが、物語の最後の流れに帰結していくという構成になっているんです。凛とのドラマは士郎を桜へ届かせるため、ライダーとのドラマは最大の壁となるセイバーを突破するため、綺礼とのドラマは最後の選択をするため。イリヤとのドラマも……。ひとりひとりが背中を押したり、立ちはだかったりすることで、最後までの物語をつくっていきました。

――［HF］の音楽担当の梶浦由記さんの劇伴についてですが、どのようなお願いをされていたんでしょうか。

須藤　第三章では、特にエンディングの入り方をお願いしています。演出を含めた音楽をお願いした感じがあります。梶浦さんに「ここからエンディングが入ります」と具体的にお願いしました。曲のイントロ等のタイミングを含めて、梶浦さんのエンディング曲にコントロールしていただいています。歌詞のある主題歌でそういうコントロールをするのは大変だと思うのですが、こちらのわがままを聞いてくださって、無事に実現することができました。

――この作品を見られるファンの皆さんにひと言お願いします。

須藤　季節の変わり目や新たな一歩に進むときに見ていただけるといいのかな……う～ん、どうなのかな（笑）。まあ、どんな楽しみ方をしていただいても構いません。ぜひ、楽しんでいただけると嬉しいです。

Fate/stay night [Heaven's Feel]

TIPS 3

物語内で登場した出来事、セリフ、用語を解説。

【ガンド】
ルーン魔術の一種で、対象を指さすことで心身の不調を引き起こす。高密度の魔力で放たれる遠坂凛のガンドは壁に穴を開けるほどの物理的破壊力を誇る。（P082）

【「抵抗しても無駄でしょ」】
「影」を通じて聖杯とつながる間桐桜は、無尽蔵の魔力供給を受けられる。そんな桜に抵抗しても無駄であるとイリヤは知っていた。それゆえ自身の身柄と引き換えに、この場をおさめる道を潔く選択したのである。（P084）

【2つ目の聖杯】
本来であれば最後の勝利者が手にする聖杯は、アインツベルンによりひとつだけ用意されるのがルールだ。今回の聖杯戦争では自律したマスターの機能をもたせた「生ける聖杯」イリヤがそれに当たる。しかし、前回の聖杯戦争で破壊された聖杯の欠片を回収していた間桐臓硯は、それを桜の身体に埋め込んで、イレギュラーな第二の聖杯をつくり出していた。（P084）

【士郎と綺礼の関係】
監督役を務める言峰綺礼はシステムのルールを説明し助言を与えはしたが、衛宮士郎にとっては嫌みで厄介な存在だった。だが、初対面の士郎に「正義の味方には倒すべき悪が必要だ」と告げた綺礼は、士郎が正義のプログラムを実行せねば生を肯定できない異端であることを見抜き、その行く末に興味を抱いていた。（P086）

【臓硯の目的】
臓硯の目的は自我が崩壊した桜の肉体を乗っ取り、聖杯に受肉した〝この世全ての悪〟を利用し不老不死を実現すること。そこにあるのは死から逃れんとする狂った妄念である。聖杯戦争を始めた御三家に名を連ねる臓硯には、忘却された真の宿願もあったのだが……。（P086）

【衛宮切嗣という男】
すべての人は救えない、だから誰を救うかを選択しなければならない。この問いに対する衛宮切嗣の答えが、多くを救うために少数を切り捨てることだった。この不完全な正義に苦悶する切嗣は、世界の恒久平和を願い第四次聖杯戦争に参加するが挫折。彼が抱いた「正義の味方」の理想は士郎に引き継がれた。（P086）

【礼装・天の衣（ドレス）】
礼装は魔術師の魔術行使をサポートする道具であり、「正装」とはアインツベルンに伝わる魔術礼装〝天の衣〟のことだ。アインツベルンの悲願は失われてしまった第三魔法の成就。それは人知の及ばぬ〝魂の物質化〟を実現する奇跡、すなわち魔術を超えた「魔法」の行使だった。〝礼装・天の衣〟を着衣したイリヤは、聖杯の機能を完全に制御し、第三魔法の行使が可能になる。（P088）

【綺礼の戦闘スタイル】
綺礼は聖堂教会の代行者が扱う投擲武器〝黒鍵〟と、殺人術にまで昇華した八極拳を駆使して戦う。黒鍵の刀身は魔力で生成するため通常は柄だけとなり、100個近く携帯可能。さらに前回の聖杯戦争から引き継いだ預託令呪で能力を強化しており、並の魔術師ならば容易に圧倒できる戦闘能力を有している。（P090）

【銀糸】
アインツベルンは貴金属の扱いにかけてはほかの追随を許さない錬金術の名家である。その粋を結集して作られたイリヤは魔力を通した銀糸を卓越した早業で紡ぎ出し、即席の武器や使い魔を錬成する魔術を得意としている。（P090）

【クラウディア】
綺礼はクラウディアという名の女をめとる。彼女は聖女だった。綺礼の葛藤を理解し、愛し、癒やそうとした。それでも彼の欠損は埋まらなかった。だから彼女は自死をもって綺礼に生きる価値があると伝えようとした。「ほら貴方（あなた）、泣いているもの」。それが綺礼を愛した女の最期の言葉であった。（P092）

【洗礼詠唱】
洗礼詠唱は聖堂教会の代行者が習得を許された簡易儀式の魔術である。教会の信徒にとって魔術は異端の業であるため、神の奇跡と認識されている。魔術師の行使する魔術のように物理的な破壊力はもたないが、霊体に対しては絶大な威力を発揮する。洗礼詠唱を受けた霊体は神の教えに基づく聖なる光に導かれ、あるべき〝座〟へと還る。（P092）

【アーチャーの左腕】
アインツベルンの森で「影」に襲われたとき、士郎の左腕は魔力爆発に巻き込まれて吹き飛ばされた。アーチャーはみずからの左腕を切断し、それが士郎の左腕に移植される。だが、人間である士郎は英霊の魔術行使に耐えられない。一度でもアーチャーの魔術回路を起動させればスイッチが入る。士郎の精神は侵蝕され、確実に死ぬ。（P094）

【第8のクラス・復讐者（アヴェンジャー）】
聖杯戦争は7つのクラスからなるサーヴァントシステムに従って運営される。しかし第三次聖杯戦争で確実に勝利を得ようとしたアインツベルンは、ルールから逸脱した第8のクラス・復讐者の英霊を召喚した。それがアンリマユ。人々から悪の象徴であることを望まれた反英雄であり、聖杯汚染の原因となった。（P096）

【是・射殺す百頭（ナインライブズ・ブレイドワークス）】
〝射殺す百頭（ナインライブズ）〟はギリシャ神話の英雄ヘラクレスが不死身の九頭蛇ヒュドラを滅ぼした宝具である。斧剣のみならず「すべての攻撃が重なるほどの高速で放たれる9連撃」を本質とする必殺剣を士郎は複製し、黒化したバーサーカーに致命傷を与えた。なお、ヘラクレスはバーサーカーとして召喚されている間、〝射殺す百頭（ナインライブズ）〟を使用できない。（P096）

【士郎に起こった異変】
左腕を起動させた士郎は、アーチャーの蓄えてきた戦闘技術や経験をそのまま引き継いだ。バーサーカーの宝具〝射殺す百頭（ナインライブズ）〟の投影に成功したのも、目にした武具をほぼ完全に複製できるアーチャーの投影魔術を継承したからだ。しかしその反動は重く、魔力を使うたびに士郎の肉体は蝕まれ、壊れていく。（P104）

【魔法・天の杯（ヘブンズフィール）】
アインツベルンから失われた〝第三魔法〟の別名。それが〝天の杯〟である。魔法とは現代の魔術や科学で、実現不可能な事象を指し、現在では5つの魔法が知られている。そのなかでも〝天の杯〟は〝魂の物質化〟、すなわち真の不老不死を可能にする。聖杯戦争のシステムはこれを成就するために設計された。（P104）

【赤い宝石】
父・遠坂時臣が残していたペンダントを凛が見つけ出した。聖杯戦争の切り札であり、遠坂家の宝石のなかでも桁外れの魔力が込められていた。しかし第五次聖杯戦争が始まり、学校でランサーに襲撃された士郎が瀕死の重傷を負った際に凛が治療のために使用。士郎はそれを不意にもち帰っていた。ペンダントがアーチャー召喚の触媒にもなった。（P104）

【アゾット剣】
近代錬金術の基礎を築いたパラケルススがもち歩いていた剣に由来する補助礼装。剣柄の玉には「AZOTH」の文字が刻まれている。魔術協会では成人の際の記念品として贈られることが多く、魔力増幅器として魔術を補助・強化する機能がある。凛が所有するアゾット剣は綺礼から贈答されたものであり、父・時臣の命を奪った凶器でもあった。士郎に預けたときには、凛の10年分の魔力が込められていた。（P104）

【キシュア・ゼルレッチ・シュバインオーグ】
現存する数少ない魔法使いのひとり。第二魔法〝並行世界の運営〟の使い手であり、複数の並行世界を自在に行き来する。凛の祖先・遠坂永人が師事した遠坂家の大師父に当たるが、頻繁に世俗とかかわり騒動を起こすはた迷惑な人物として知られる。〝宝石剣ゼルレッチ〟など第二魔法を応用した数多くの魔術礼装を手がけた。（Ｐ１０６）

【根源に至る儀式】
根源へとつなぐ門の解放を悲願とする聖杯戦争の始原。遠坂は聖杯を敷設するための霊地、アインツベルンは第三魔法に届くための陣、マキリは贄（にえ）となるサーヴァントを縛るための令呪を提供し、柳洞寺地下の大空洞に大規模な魔術儀式システムを構築した。大聖杯創造の立会人は魔道元帥ゼルレッチが務めた。（Ｐ１０６）

【宝石剣ゼルレッチ】
魔道元帥ゼルレッチの名を冠した短剣。遠坂の家宝として設計図のみが残された。限定的ながら第二魔法〝並行世界の運営〟の能力を有し、次元にわずかな亀裂を入れることで、並行世界の魔力を引き出すことができる。並行世界は無限に連なるため、条件がそろえば無制限の魔力供給が可能になる。（Ｐ１０６）

【臓硯の本体】
５００年の時を生き永らえる怪老・臓硯は、延命をはかるため人の体を捨てて魔術的な蟲で仮初の肉体をつくり出していた。肉体が破壊されても本体に影響はなく、綺礼の洗礼詠唱でも彼を滅することはできなかったのだ。その本体は小さな刻印虫で、桜の心臓に埋め込まれていた。（Ｐ１０８）

【大空洞】
柳洞寺が建立された円蔵山の地下には〝龍洞〟と呼ばれる巨大な空洞が広がる。そこは冬木の地で最も優秀な霊地である。それゆえ始まりの御三家はここに大聖杯を敷設することに決めた。（Ｐ１０８）

【大聖杯】
すり鉢状の大空洞に描かれた巨大な魔法陣。それが〝天の杯〟、すなわち大聖杯である。アンリマユに汚染されてから最悪な形で願望を叶えるようになる。（Ｐ１１０）

【サーヴァントの受肉】
霊体のサーヴァントに物理的な干渉は不可能。だが黒化したサーヴァントは聖杯よりあふれ出る黒い泥の力で受肉している。（Ｐ１１０）

【騎英の手綱（ベルレフォーン）】
手綱からなる珍しいタイプの宝具。メドゥーサが騎乗する幻想種の能力を飛躍的に高める。そのなかでも彼女が最も騎乗能力を発揮できるペガサスと人馬一体になった突撃の威力は絶大。天かける光の一撃が敵をまとめてなぎ払う。セイバーオルタとの戦いでは血の魔法陣でペガサスを召喚して騎乗した。（Ｐ１１２）

【約束された勝利の剣（エクスカリバー）】
アーサー王が湖の精霊から授けられた黄金の聖剣。セイバーが所有する最強の宝具であり、振り下ろした剣から光に変換した魔力を放ち、射線上にあるものすべてを消し飛ばす。魔力消費量が激しいため連発不可であったが、黒化により無尽蔵の魔力供給を受けるセイバーオルタは無限の連撃が可能になった。（Ｐ１１２）

【セイバーオルタのイラつき】
「私は信頼されていますので」と言うライダーにイラつくセイバーオルタ。「信頼」は彼女の急所だ。伝説のアーサー王として生きた彼女は、理想の王たらんとして忠臣に裏切られた過去をもつ。そして士郎はセイバーとバーサーカーの戦いで、彼女を信じ切れず飛び出した。ライダーは暗に彼女の抱える傷に触れて挑発しているのである。（Ｐ１１２）

【第二魔法「並行世界の運営」】
無数に存在する並行世界を観察し、任意の世界間を行き来する魔法。使い手はキシュア・ゼルレッチ・シュバインオーグ。第二魔法を帯びた宝石剣ゼルレッチは無限に連なる並行世界から次々に魔力をくみ上げることができる。（Ｐ１１４）

【凛の本音】
凛は自分ひとりで遠坂家当主としての責任を引き受ければ、桜は間桐家で幸せに暮らしていけると信じていた。不器用ながら桜のことを愛していたのだ。（Ｐ１１４）

【破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）】
刃で突いた対象のあらゆる魔術を〝破戒〟することができるキャスターの対魔術宝具。サーヴァントとマスターのような魔力による契約や、魔力で生み出された生命体を、魔力が使われる前の状態に初期化する。士郎は、この宝具を投影して、桜を縛り付けていた〝この世全ての悪〟と彼女のつながりを破戒した。（Ｐ１１６）

【壊れゆく士郎】
士郎の体はすでに限界に達していた。暴走する魔術回路が体の内側から剣の形となって士郎を突き破り、大切な人の名前も記憶も、すべてを消し去っていくのである。（Ｐ１１８）

【臓硯の最期】
最期に臓硯が見た光景、それは腐敗した魂が忘れていた始まりの宿願。人の身である限り、憎悪と苦しみから脱却できないのであれば、人の身を超えた新しい次元に到達すればいい。その理想郷を見届けようとして臓硯は延命に延命を重ねていたが、聖杯戦争の２００年で手段が目的にすり替わっていた。（Ｐ１２０）

【本当の魔法】
大聖杯を制御するための礼装〝天の衣〟を身に着けたイリヤは、アインツベルンの悲願であった第三魔法〝魂の物質化〟の行使に成功する。これにより士郎の肉体は消滅するも、魂は蘇生され、ライダーに回収された後、とある人形の肉体を与えられる。（Ｐ１２０）

【士郎のお姉ちゃん】
イリヤは衛宮切嗣とアイリスフィール・フォン・アインツベルンの受精卵からつくり出されたホムンクルスだ。血のつながりはないが、切嗣を養父とする士郎とは義理の姉弟。唯一の家族である士郎を愛憎半ばで「お兄ちゃん」と呼んで懐いていたが、生まれは彼女のほうが早い。最期は「お姉ちゃん」として士郎を守るために奇跡を起こした。（Ｐ１２０）

【橙色のコートを着た女性】
桜と凛がさびれた路地裏ですれ違った女性は、人間と寸分たがわぬ人形を制作できる希代の人形師であり、魔術協会の位階のなかでも最高位の「冠位」取得者。その希少な能力ゆえに魔術協会から封印指定を受けて逃亡中である。（Ｐ１２２）

【古道具屋の人形】
凛と桜は、士郎の素体となるものを探して世界中を旅していた。そのなかで見つけたのが、とある古道具屋で発見した高名な人形師の人形だ。彼女に新しい素体の制作を依頼しようとも考えたが、逃亡中のため断念。素体が見つかるまで、凛と桜は士郎の魂を鳥かごに入れてもち歩いていた。（Ｐ１２２）

【士郎の行方】
士郎は人形の器を与えられたが、その魂は別に存在している。いわば、蘇生した士郎は、人形の肉体を遠隔操作して物質界に干渉している状態である。ただし、ある器に宿った魂は、「士郎」を再現する代わりに、その時空間の肉体に固定されるため、普通の人間と同じように成長し、病気になり、寿命を迎えれば天に召される。（Ｐ１２２）

劇場版
Fate
stay night
Heaven's Feel
III
spring song







［HF］でイリヤという存在の
輪郭をより鮮明に感じて
いただけたのではないでしょうか

イリヤスフィール・フォン・アインツベルン役

門脇舞以

Mai Kadowaki

［Profile］9月8日生まれ。東京都出身。主な出演作に「ストライクウィッチーズ」シリーズ（サーニャ・V・リトヴャク）、「へんたつ」（猫）、「一騎当千」（諸葛亮孔明）など。作詞家や書評家としても活躍。

［HF］映像化はスタッフさんとファンの皆さんのおかげ

——劇場版の［HF］の制作が発表されたときは、すでに「Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ」が始動していたかと思います。同じ「Fate」シリーズでも内容やテイストが異なりますが、［HF］についてはどのように意識されましたか？

門脇 「ついに［HF］が映像化されるときが来たか！」と思いました。映像化を実現できるクリエイターさん方が携わられていることや、ファンの皆さんの「Fate」シリーズへのたゆまぬ応援のおかげですね。内容的に難しいところもありますが、時代的なタイミングの一致や、長い時間をかけてあらゆる展開を継続してきたからこそ間桐桜のルートが映像化されるんだと感慨深いものがありました。

——全三章までを通して、収録、イベント、映像のすべてのなかで何がいちばん印象深かったですか？

門脇 仕上がった状態を初めて目にする試写はやはり印象深い瞬間ですね。ストーリーや映像はすでに知っているわけですが、いっしょにつくってきた方たちと見る状況は特別ですし、完成した映像の密度の高さにはそのつど圧倒されます。特に印象深いのは第一章で、「マチ★アソビ vol.19」（17年10月）イベント中の徳島で見たんですが、お披露目のお祝いムードが漂っていたのに、作品に打ちのめされるような非常に重い内容だったので、見終わったときにはちょっと元気がなくなっちゃいました（笑）。でも、その一方でこんな空気感がアニメーションで表現できるんだという感動もありました。とてもアニメ映画を見たとは思えない不思議な体験、非日常的な不幸に見舞われたような衝撃で、その後はなんとか笑顔をつくって皆さんの輪の中に入っていくぐらいしかできませんでした。本音を言うと、あのときは早く部屋に帰って寝たいぐらいでした（笑）。

——あの日は「Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ」の新作発表もありました。

門脇 そうですね。でも、私自身は［HF］のほうのイベントの登壇がなかったので、ちょっと不思議な感じで過ごしていたんです。そこであの空気をぶつけられたのでダメージが大きかったんです（笑）。

15年かけてつなぎ合わせ［HF］で輪郭が見えたイリヤ

——イリヤはマスターとしての冷静さと、少女的なかわいらしさやあどけなさをもち合わせています。特に第二章ではマスターとしてのシーンもあれば、衛宮士郎に雪玉をつくって投げるかわいらしいシーンもあるので、［HF］から「Fate」に触れられる方にとっては、「本当はどんな子なんだろう？」という印象を受けると思います。15年以上演じてこられてイリヤをどのようにとらえていますか？

門脇　イリヤには専用のルートがないので、やはり皆さんにとって多面的に見えるキャラクターだと思います。いろいろな作品を通して、点と点をつなげていく作業を15年かけてクリエイターの皆さんがしてくださっているような印象を受けています。「Fate/Zero」や「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」の間に「Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ」などが続くなかで、イリヤのキャラクター性が満たされていって、そして［HF］を経て、きれいにつなぎ合わさった。「Fate」シリーズをずっと見守ってこられた方には、［HF］でイリヤという存在の輪郭をより鮮明に感じていただけたのではないでしょうか。

もしかしたら最初のころは、設定どおり人形みたいに見えていた彼女が、今では人間としての密度や体温までもが自然と伝わるような存在になれたのではないかなと思っています。

――［HF］では第一章からイリヤの認識が変わって、第三章に至るまでに聖杯戦争が歪んでいきます。イリヤの心情をどのようにとらえられましたか？

門脇　バーサーカーやアイリ（アイリスフィール・フォン・アインツベルン）、衛宮切嗣にしてもらったことを、他人にもしてあげている印象を受けました。母親から愛情を注がれて、父・切嗣からも実は愛されていた。バーサーカーも全身全霊で自分を守ってくれたから、自分も同じことを衛宮士郎に対してするのが当然だと考えているのではないでしょうか。それでいて、いずれ消えてなくなってしまう自分の運命も受け入れているので、あまり人に何かを託したり、期待したりすることはないんだと思います。

――にもかかわらず、第三章で士郎がイリヤを迎えにきてしまうんですよね。

門脇　そうです。士郎が死ぬことはないのに、望んで死亡フラグを立てにきたから怒ったんですよね。自分が消えて聖杯戦争を終焉に向かわせるはずが、これでは士郎を死なせてしまうかもしれないという思いが頭をよぎったかもしれません。

――士郎の度を超えたお人よしさが招いてしまう最悪の結末ですね。

門脇　第一章で実証済みですから、もはやトラウマものですよね。

救いもせつなさもあった士郎VSバーサーカー

――士郎はバーサーカーと対峙することになります。第二章の試写ではバーサーカーの活躍に感極まったそうですが、改めてイリヤにとってバーサーカーはどのような存在だったと思いますか？

門脇　難しい質問ですね……。バーサーカーはイリヤを、もしかしたら子供みたいに思っているかもしれませんが、イリヤからしたらどうなのか……。親みたいなものでしょうか。元気でいるうちはそんなに気にかけないけど、失ってみてようやく当たり前になっていた存在の大きさに気づく。それと似ていると思います。

――第三章でバーサーカーは敵になった状態で士郎と戦い、敗れてしまいます。あの戦いを門脇さんはどうご覧になりましたか？　舞台挨拶では1カットオーバーラップしているというお話もありましたね。

門脇　血の涙を流しているシーンですね。顔つきもいっしょです。第三章の戦いは一瞬本来の姿が現われたり、士郎が間接的にバーサーカーもイリヤも救う能力を発揮したりするので戦いに救いがありました。そう考えると士郎は本当にヒーローのような力の持ち主ですよね。しかもそれはあからさまではなくて、結果的に救われた気持ちにさせてくれています。

――士郎が「是・射殺す百頭（ナインライブズ・ブレイドワークス）」を発動させるとバーサーカーの過去が映し出されましたが、どう感じましたか？

門脇　本当にニクい演出で、「バーサーカーは本当に消滅してしまうんだ」とつらい気持ちにさせられました。

士郎によって幾度となく価値観を変えられたイリヤ

――イリヤにとって士郎は弟でもあり、兄でもあるという位置づけでしたが、全三章を通じて士郎との関係性をどのようにとらえましたか？

門脇　最初はまったくひとりの人間として見ていなくて「殺したら終わり」みたいな存在だったと思うんですが、第一章で驚くほどのお人よしさを見せつけられて、イリヤのそれまでの価値観がひっくり返りました。命懸けでイリヤの意識を変えた人ですね。イリヤ自身の判断の早さと、弟としての士郎、その先のことも想定して全体を俯瞰した結果、第二章の「レイン」のシーンでは背中を押したんだと思います。

――第三章で決着をつけるために、聖杯としてイリヤが士郎を送り出しました。

門脇　最終的には自分が決着をつけることだと理解している一方で、士郎の気持ちを尊重しつつ、士郎が望む結果になればと願っているのではないかと感じました。イリヤはひと晩たったら腹が決まっているような子なんですよ。決して悩みながら動いていないので、まるで朝、衛宮家で士郎を送り出したときの延長線のような、そこに少しの安堵と祝福を加えたような思いで芝居をしました。士郎とは別に、ひとりで心静かに収録しました。

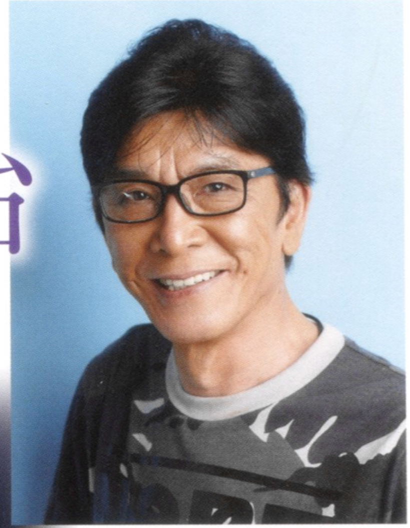
――最後に、［HF］をご覧になった方へメッセージをお願いします。

門脇　ずっと先のことだとしても、いつかいろいろなことが元どおりになって、改めてたくさんの人たちと感動を共有し合えるような日が来るようにと期待を込めて過ごしていきたいと思っています。キャストとしては第三章の桜が咲くシーンを見たところでひと区切りがついたのだという思いでした。でもきっと春が来るたびに［HF］を思い出すだろうし、皆さんにもそうであってほしいと願っています。



ひと癖も二癖もある
言峰綺礼という人物に感謝

言峰綺礼役
中田譲治
Joji Nakata





［Profile］ 4月22日生まれ。東京都出身。大沢事務所所属。'70～'80年代にTVドラマで活躍し、'90年代以降は声優業に活躍の場を移す。主な出演作は「ケロロ軍曹」（ギロロ伍長）、「Fate/Grand Order」（山の翁）など多数。

年月を経て生まれた"言峰綺礼を演じる際の縛り"

——'14年7月に劇場版［HF］の制作が発表され、それから6年を経て完結に至りました。

中田　［HF］が発する人間の根源に至るようなドロドロした雰囲気が僕は好きだったので、劇場版として完結できたことがとても嬉しいです。情報が解禁された発表会では、言峰綺礼のように神父服を着て登壇したのをきのうのことのように覚えています。あれ以来、神父服での登場が僕のデフォルトになってしまった気もしますけどね（笑）。

——綺礼と歩んだ［HF］での6年を振り返って、どのように感じていますか？

中田　「Fate/Zero」がTVアニメ化されるまでは、"第五次聖杯戦争の監督役"としての綺礼を演じていたので、あまり感情の起伏もなく、自分の務めを淡々と果たす黒幕みたいなイメージでやっていたんです。その後、第四次聖杯戦争を描いた「Fate/Zero」で他人の苦痛や絶望にのみ愉悦を感じる性質であることが明かされ、視聴者の皆さんにも綺礼という人物を理解していただけて。それを経ての［HF］で、生きざまからそうならざるを得なかった最後までをていねいに描いていただけたので……綺礼をずっと演じさせていただいた僕としても、充足感がありました。最後に衛宮士郎と"似て非なる者同士の最終決戦"ができたのも、個人的にはとても嬉しかったです。

——第一章には、綺礼が好物の激辛麻婆豆腐を食べるシーンも出てきましたね。

中田　特に序盤は感情にあまり振り幅をつけずに演じていましたから、麻婆豆腐のシーンは難しかったです。ちょっとはじけそうになるシーンですが、「抑えながら演じてほしい」という須藤（友徳）監督のディレクションもあり、日常的なシーンとはいえ綺礼はやっぱり綺礼であるというのを外さないようにしました。

——長く演じていても、そうやって"綺礼の在り方"を常に意識しながらお芝居されているのですね。

中田　そうですね。僕自身も年を重ねた分、自分のなかに"綺礼を演じる際の縛り"みたいなものができていて、それがいいのか悪いのかわからないときがあるんです。「貫禄がついてラスボスっぽくなったな」と思うときもあるし、「ちょっとくどいかな？」と思うときもある。たとえば聖杯戦争について説明するときは、神父らしさのなかにケレン味を加えながらしゃべっても違和感はありませんが、麻婆豆腐のシーンのような日常会話になると「もっと自然な感じでしゃべったほうがいいのかな？　でも、急に日常会話のトーンになると逆に違和感があるんじゃないか？　綺礼はどんなときでも変わらないほうがいいのかな？」とか悩んでいました。

——第三章で「（遠坂凛を）遠坂の庭に埋めてきた」と言うシーンも、原作をご存じない方が見ると本当なのか冗談なのかわからないですよね。

中田　そうなんです。普通の人が言うと冗談に

聞こえるけれど、綺礼のトーンで言うと「ジョークなのかな？」ってわからなくなる。それぐらいのあんばいがいいんじゃないかと思って演じていました。

[HF]でかいま見た孤独な男の本音

——洗礼詠唱のシーンも印象的でした。

中田　詠唱の場面が好きな方も多いでしょうから、綺礼の見せ場のひとつになるだろうと思っていたんです。どうしても心のどこかに「ここは見せ場だから盛り上げないといけないな」みたいな欲があるので（笑）、最初はすごくドラマチックに演じたんです。抑えていた感情がどんどん高まっていって、最後に「この魂に憐れみを！」と詠う感じでね。そうしたら、奈須（きのこ）さんから「神父である綺礼にとって、詠唱は日常的にこなしていることですから、聖職者として淡々と行なうようなテンションにしてほしい」とディレクションをいただいて。画がついて、梶浦（由記）さんの音楽がバックで流れる完成版を見たときに「なるほど！　画や音楽に対抗するようなテンションで芝居するんじゃなくて、これぐらい淡々としていたほうが、綺礼として浮き上がってくるんだな」と感じました。

——奈須さんのそういったさじかげんによって、作品に魅力が増していくのですね。

中田　何より、セリフ自体に〝奈須節〟があるので、名言として印象に残るものが多いですよね。普通は「助けた者が女なら殺すな。目の前で死なれるのは、なかなかに堪えるぞ」なんて言わないですから。で、その後に「どうせ死ぬのなら、私の手で殺したかった」ですもん（笑）。

——真アサシンを欺き、間桐臓硯を打倒したシーンですね。彼の過去として亡き妻クラウディアについて語られる、印象的なエピソードでした。

中田　妻のクラウディアからあれだけ愛を注いでもらっても、幸せを感じることができない。「ひとりの女性を愛せば、自分のなかの何かが変わるのではないか」という……自分を変革するために女性を使うような彼の非道さや孤独は、僕には理解が難しいものでした。

——そういった理解できない部分は、どのように演じるのでしょうか？

中田　「もしかしたら、綺礼のそういう部分を僕は表現しきれていないのかな？」と思うこともあります。聖職者で、容姿端麗で、品があって威圧感もある。それら全部を成立させながらも、とことん怜悧な破綻者としての顔ももつ。そういった綺礼をどの程度見せられたかな、と思いますね。[HF]では監督役として、どちらかというと諧謔を弄して、それを楽しみながらやっている感じの綺礼ですから。第四次聖杯戦争で見せた、心の奥底にある綺礼にしかわからない、触れれば切れるような冷たさは……クラウディアについて語るシーンにしか入っていなかったかもしれません。最後の士郎との戦いは、また別の綺礼が見られましたしね。今まで彼が見せてこなかった、むき出しの荒々しさや、本音に触れるような生々しさがあったので、精神のギリギリのところを士郎にぶつけるようなイメージで演じました。

——この生々しさは、正義や悪に関係なく自分を貫くものへと向かう[HF]の士郎と対峙したからこそ出てきたのではないでしょうか。

中田　そうですね。イリヤを助けに行くときに、士郎に向かって「衛宮切嗣の跡は継がないということだな」と言いますが、僕個人としてはすごく好きなセリフなんです。「切嗣と別の道を歩み、間桐桜を命懸けで守る決断をしたんだな。では、戦うしかない」という……表には出しませんが、そういった決意を込めながら発した言葉だと思うんです。切嗣のことは理解できず、いつまでたっても不愉快なヤツだと思っているんでしょうが（笑）、切嗣の呪縛から解かれた士郎に関しては「自分はそうなれなかったからうらやましい」という嫉妬がありつつ、共感する部分もあったんじゃないですかね。

役者としての幅を広げてくれた綺礼に感謝

——士郎と綺礼が戦うクライマックスシーンのアフレコはいかがでしたか？

中田　お互いにギリギリの状態で肉弾戦を繰り広げていますが、全部に声を入れてしまうと弱く見えたり、必死すぎる感じになってしまうので「全体的にはあんまり声を入れず、ここぞというときに入れていきましょう」と監督をはじめ、皆さんと話しながら調整しました。宝具や魔術を使ったサーヴァント同士の戦いがあまりにもすごいので、「最後に素手での殴り合いって、地味じゃないかな？」という不安はありましたが（笑）、スタッフの皆さんがつくってくださった画も音もすばらしかったですし、何よりも、これまで紡いできた彼らのバックボーンがありますから、聖杯を巡って2人の理念がぶつかったクライマックスは感慨深かったです。

——[HF]が完結し劇場版「Fate/stay night」のアニメ作品は終幕となりました。

中田　15年近く綺礼という役を演じさせていただいたことは、僕にとって大きな財産です。ひと癖も二癖もあるキャラクターを演じることで、自分のなかの表現をいろんな角度から引き出してもらったと思いますし……魅力的な役を演じると、その役にふさわしい声や芝居を自分のなかから引き出してもらえるんですよね。そういった意味でも、綺礼には感謝しています。さっきも言ったように、綺礼には僕自身も受け入れがたい部分がありますから、皆さんに好きになってほしいとは言えませんが……「Fate」という作品全体を愛してくださる方は、悪には悪の理論があったり、英雄のなかにも人間らしい弱い部分があることをわかっていらっしゃると思うので、綺礼のことも理解してくださっているんですよね。そういう意味では、綺礼もヒロインだったかな（笑）？　多面性をもったひとりの人間として、皆さんに綺礼を受け入れていただけていたら幸せです。

Cast Interview



［HF］の凛には、
どのルートよりも
魔術師らしさを感じました

遠坂凛役

植田佳奈

Kana Ueda





［Profile］6月9日生まれ。大阪府出身。アイムエンタープライズ所属。主な出演作は「魔法少女リリカルなのは」シリーズ（八神はやて）、「マリア様がみてる」（福沢祐巳）、「ハヤテのごとく！」（愛沢咲夜）など多数。

魔術師として、姉として描かれた［HF］の遠坂凛

——［HF］が映画化されると聞いてどのようなお気持ちでしたか？

植田　［HF］は原作のゲームをプレイさせてもらっていたので、あのストーリーをどうやって映像化するんだろうと興味深く思ったことを覚えています。

——ほかの「Fate」作品と比べて、［HF］の凛にはどのような印象を受けられましたか。

植田　「こんなにも魔術師だったのか」という印象でした。セイバールート、凛ルートでは怒ったり落ち込んだりと感情の振り幅が大きいキャラクターでしたが、［HF］第一章のアフレコをしたときに、今までの凛とは違ったクールな凛ができ上がりました。私の演技もかなり角度を変える必要がありましたね。

——第一章で方向性を決められて、その後はどのようなアプローチをされたのでしょうか？

植田　第二章、第三章と物語が進むにしたがって、よりクールに、感情を抑えた表現をするよう心がけました。校庭で高跳びをする衛宮士郎について語るシーンは、夕焼けのオレンジがかった柔らかい映像だったので、そこだけはふだんの女の子らしい凛の話し方でしたが、それ以外では、聞き方によっては冷たく感じるぐらいだったと思います。自分でも「こんなに抑えてしまっていいのかな？」と思いながらアフレコをしていました。でも、そのクールさが第三章で（間桐）桜を殺しきれなかった「ダメだ、これ」につながったように感じます。

——第一章から仕掛けられていたんですね。

植田　あのシーンは、凛はそれまで魔術師としてクールに振る舞ってきたけれど、魔術師としての未熟さや、桜に対しての甘さが象徴されたセリフだったと思っています。もし魔術師として本当に完成していたら、早々に桜のことを殺しているはずなんです。第二章のレインのシーンだって、アーチャーに命じて桜を殺させることだってできた。桜が黒幕だと決定的になった後も「殺すわ」と何回も言っているのに、結局はそれができなかったんです。でも、最終的にはその甘さが桜の最後の一矢を突き破ることになったんですけどね。第三章の中盤からずっと計画的に決戦の準備を進める魔術師としての動きはありましたが、結局、桜に対しては凛の姉の部分が勝ってしまいました。

桜は愚かで純粋な愛おしい存在

——桜に対して冷酷になりきれないのは何が根底にあると思いますか？

植田　桜の愚鈍とも言える純粋さでしょうね。それが象徴されているのがポーカーゲームの回想のシーンです。凛は桜よりも強い手札をもっているのに、桜は勝つ気満々。凛は困った顔をしています。凛が当たり前にもっている魔術の知識も、桜にはなくて、ゼルレッチのことも知りませんでした。でも桜は「自分はこんなに強

いから凛にも絶対負けない」と信じ込んでいる。そういう愚鈍さ、ある意味では純粋なところに、凛も冷酷になりきれなかったんでしょうね。愚かゆえに愛おしくなってしまうんです。

——凛が桜を刺せなかったことで、桜は凛のもとに戻ってこられました。細かくは描かれていませんが、それまですれ違っていた姉妹の関係性の修復は、どのように解釈していますか？

植田　桜と凛の関係性は、ひと言言葉が足りなかっただけなんですよね。桜は今までどれだけ自分がつらかったか、助けてほしかったかを言えればよかっただろうし、凛も「大丈夫、私が守ってあげる」とか「つらかったね」と、言えればこじれることはなかったと思うんです。最後の戦いの後に、桜は自分が愛されていることを知って、凛も桜に対する愛情を自覚したから、最後にはお互いに通じ合えたのではないかと思っています。

——2人のその後を描いたなかで印象的な「桜、今幸せ？」というセリフは、どのように意識されましたか？

植田　とても残酷なセリフですよね。あれだけたくさんの人が犠牲になったのに幸せになっていいのだろうかという葛藤がありつつも、幸せになってもらいたいという願いが凛にはあるんです。だから、屈託なくは言えなくて、含みをもたせたいと考えて、最終的にはとてもシンプルな言い方になりました。

——それに桜が笑顔で答えるので、見ている側はとても安心しました。

長大な「Fate」ならではのおもしろさと暗黙のルール

植田　姉妹の関係性のお話だと、［HF］の第一章が公開されて、第二章の「マチ★アソビvol.23」（19年10月）のイベントまで、凛と桜が姉妹だと公に言えなかったんです。セイバールートでも凛ルートでも示されていることではありますが、口に出して言わないでくださいという暗黙のルールがありました。これは「Fate」シリーズならではで、PCゲームまでさかのぼると、発表されてから15年以上もたっているシリーズだから、知っている人にとっては当たり前でも、15年の間に新しく「Fate」に触れられた方々もいるんですよね。だから、あえて言わないのがこの作品ならではだと思っています。第一章のイベントでは、凛が桜になぜこんなにこだわるかは、意図的に避けてきた話題だったんです。第二章で解禁になったときに下屋（則子）さんと「やっと言えたね」と盛り上がったのは楽しい思い出です。

——［UBW］とは違う、［HF］でのアーチャーと士郎をどのようにご覧になりましたか？

植田　今回、桜とは真逆で、士郎の未来がアーチャーということは結局語られずに終わっているんですね。凛はペンダントのくだりで、なんとなく確信はもっていますが、明確には語らない。でも「Fate」をずっと追っている人にとっては語らずともわかるとても重要なポイントですよね。そこがまた、複数のルートがある作品ならではのおもしろさだと思います。

——アーチャーの印象も［UBW］とは少し異なります。

植田　私が［HF］で特に好きなシーンは、アーチャーが最後に凛にほほ笑みながら消えていくシーンなんです。ほかにも名シーンがたくさんあるなかで、なぜかあのシーンがいちばん印象深いです。［HF］のアーチャーがほかのルートと違うのは、士郎を受け入れていることなんですね。最後のシーンも含めて、アーチャーの穏やかな感じがすごく好きですね。

——士郎に対しては［UBW］とはどのような距離感の違いがありましたか？

植田　［UBW］では早い段階で恋人のような近い距離感でしたが、［HF］では桜の存在があるので、好意をもちながらもお姉さんや家族のようなポジションになってしまった感じがありますね。そんななかで、唯一士郎への恋心がかいま見えるシーンが、やっぱりあの校庭の高跳びのシーンだったりします。

舞台挨拶の日に届いた諏訪部順一さんからのメール

——全三章を通して、さまざまなイベントが催されましたが、どんな思い出がありますか？

植田　ライダー役の浅川悠さんといっしょに神戸のスタンプラリーに行ったんですよ。風見鶏の家に行ったり、ということを初めてしました。「Fate/Zero」でキャスターが暴れていたシーンとか、ギルガメッシュが桜とすれ違った坂とか、アーチャーが座っていた場所ですね。街中のキーポイントになる場所にARが表われて、いっしょに写真を撮ったりできたんですよ。あんなに街中が「Fate」になっているとは思わなかったので、すごく感激しました。

——舞台挨拶はいかがでしたか？

植田　第三章の舞台挨拶の朝に諏訪部（順一）さんからメールが来たんです！　ほぼ初めての業務連絡以外でのメールでした。「きょう、第三章だね」ということから、諏訪部さんのいろいろな思いが書いてあって「舞台挨拶頑張ってね」って。ちょっとびっくりしました。

——アーチャーの第三章での出番はほんの少しですが、今までの諏訪部さんの作品に対する思いを感じます。

植田　［HF］は、諏訪部さんにとっても、私との今までの共演作の中でとても重要な作品なんだと思いました。

——そういう意味でも、植田さんにとって長いおつきあいになった「Fate」について、ファンの方へ向けてメッセージをお願いします。

植田　長いシリーズですが、いまだに初めて触れられる方がいらっしゃって、本当にありがたいと思います。「Fate」の特徴は、ストーリーの核心や最終的な答えは、受け取り手である皆さんご自身で見つけてほしいです。そういう意図があってつくられている作品だと思うので、ご自分なりの解釈を大事にしながら楽しんでいただけたら嬉しいですね。



「多くの人を助けたい」という自身の思いが地に足のついたものでないことに、士郎は気づきはじめたんじゃないかな

衛宮士郎役

杉山紀彰

Noriaki Sugiyama



［Profile］3月9日生まれ。東京都出身。ステイラック所属。主な出演作に「NARUTO -ナルト-」（うちはサスケ）、「BLEACH」（石田雨竜）、「ヘタリア」（イギリス）、「ディズニー ツイステッドワンダーランド」（グリム）など。

第二章が2人のターニングポイント

――これまで「Fate」シリーズを通して衛宮士郎のいろいろな側面が描かれてきましたが、「HF」で印象に残っているシーンはありますか?

杉山 「HF」は見どころの多い作品ですが、そのなかでも士郎視点で印象的だったのは、セイバーと対峙してアゾット剣を突き刺すシーンです。最初は感傷的な演技のほうがいいのかなと思っていたのですが、「士郎はこのシーンの前の段階ですでに割り切っているので、感傷的にならないほうがいい」という演出指示をいただいて、淡々とした感覚で最終テイクを録りました。映像では士郎の表情も描かれますし、そこに声でも感情を入れると感傷的になりすぎてしまうので、見る人にどう感じるかをゆだねられるよう意識しました。「Fate」シリーズは〝いいところも、悪いところも全部見せたうえで、あとは受け取る側に何が残ったかを問う〟スタンスでつくられているので、このシーンにもその方向性が出たのだととらえています。

――セイバーに向ける士郎の思いや2人の関係性はどのようなものだったと思いますか?

杉山 2人の基本的な関係性は「HF」もほかのルートも変わらないと思っています。セイバールートの初期は士郎にサーヴァントという存在についての知識がなかったために、セイバーを普通の人間の女の子として扱っていたところもありました。でも、そのころを除けば士郎とセイバーの関係は使役する者とされる者という立場でありつつも、共闘する仲間だと考えています。だからこそ、セイバーがバーサーカーと対決したときも士郎は飛び出してしまったわけですよね。「あれ? サーヴァントってマスターを守るために戦っていたんじゃなかったっけ?」とも思いますが（笑）。その辺りの感覚は士郎のなかでずっと変わらないんだと。

――士郎の戦いに対する覚悟はどの辺りで決まったと思いますか?

杉山 おそらくいろいろな段階があると思うんですが、大きなポイントとしては、間桐桜にナイフを突きつけようとして、できなかったシーンだと感じています。そこで多くの人間を救うため桜にとどめを刺す選択をしていたら、また違った展開になったんじゃないでしょうか。そう考えると、第二章が士郎にとっても桜にとってもターニングポイントになっていますね。

桜の苦しみに気づけなかったことが士郎の覚悟につながった

――「HF」の大きなポイントとなっている桜の存在ですが、それを踏まえてほかのルートと演じ方を変えた部分はありますか?

杉山 僕は「HF」でもほかのルートと変わらないように意識していました。士郎の性格はひとりで生活してきた時間軸のなかで培われているものなので、桜と出会ったときにはもう今の士郎という人格の基本はでき上がっていたと思うんです。人間が精神的に成長するタイミング

は人それぞれですが、士郎は幼いときにつらいことを連続して経験しているので、衛宮切嗣が亡くなった辺りから精神面は大人びていたと思います。だとすると、中学から高校ぐらいで大きな変化はなかったはずなので、桜との出会いのシーンも含めて感情表現や芝居は変えませんでした。

――士郎は最終的に桜を守る選択をしますが、その心の動きはどのようにとらえましたか？

杉山　最初、士郎にとって桜は、おとなしいけれど普通に優しくてかわいい女の子という印象だったと思います。（間桐）慎二にひどいことをされているのではという疑念はあっても、桜の実際の境遇までは知らなかった。そんななかで「レイン」のシーンや間桐臓硯との会話から桜の苦しみを知り、こんなに身近な人の苦しみにすら気づけていなかったことに愕然（がくぜん）としたはずです。そこでやっと、「多くの人を助けたい」という自分の思いが、地に足のついたものではないことに気づきはじめたんじゃないかな。それが「まず、いちばん近くにいてくれる大切な人を守りたい」という覚悟につながったと思います。

――そのような覚悟も含めて［HF］ならではの士郎の魅力がありますが、杉山さんから見た士郎というキャラクターのおもしろいところはどこだと思いますか？

杉山　興味深いなと思ったのは、藤村大河に対してだけ温度感が違うところです。士郎は基本的に淡白なんですが、大河にだけは悪ふざけちょっと手前ぐらいまでの感情を見せています。「こういう表情できるんじゃん」と思うのですが、それを出せるのは本編では大河だけなんです。きっと、家族だと思っている人にしか見せない士郎の顔が出ているのだと思います。そして士郎だけじゃなく、大河も衛宮邸に来たときは必要以上にはっちゃけているようなところがありますね。昔から士郎に寂しい思いをさせてはいけないと考えていて、わざと明るく振舞っているんだろうなと感じます。士郎もそれがわかっているから、ほかの人たちとは明確に違う反応をするんでしょうね。

――ほかのキャラクターたちと士郎の関係についてもお聞きします。切嗣は善悪でひとくくりにできないキャラクターだと思いますが、杉山さんからはどのように見えていましたか？

杉山　大人の視点で切嗣のしてきたことを見れば、非難する人がいるのもしかたがないところがあります。でも、幼い士郎が見ていたのは「自分を厄災のなかから救い出してくれたヒーロー」なんですよね。切嗣は〝大きな正義をなすために、小さな犠牲はやむを得ない〟という考え方の人だけど、その意味を幼い士郎はわかっていなかったし、士郎が見ていた切嗣像はきれいな面だけに近かったと感じています。自分が切嗣に救ってもらったことと、短い時間だけどいっしょに過ごしたことが士郎のなかでは大きく、切嗣が葛藤してたどり着いた境地については漠然としか理解していなかった。もしも切嗣が生きていて、大人になった士郎と会話をしたらきっとぶつかると思いますよ（笑）。そういう話を伝える前に切嗣は亡くなったから、士郎のなかで思い出がきれいなままになっているんでしょうね。

――［HF］では、士郎と言峰綺礼が拳を交えながら語り合うシーンがありました。杉山さんから見て綺礼はどのような存在ですか？

杉山　綺礼は歪んでいるととらえられる方が多いと思いますが、何に対して幸せを感じるかは人それぞれの価値観によるもので、綺礼のように自分の価値観が一般的な感覚と合致していないのは生きづらいだろうと思います。だからこそ、第三章で普通なら理解してもらえないような感情を士郎にはっきりとぶつけてくれたのが嬉しかったです。

――［HF］のラストでは、アーチャーが士郎にとって追い抜くべき存在として描かれました。［HF］のアーチャーをどのようにとらえていましたか？

杉山　ほかのルートのときのアーチャーは士郎のことを否定するんですが、［HF］では士郎の選択を責めないのが印象的でした。［HF］の士郎は英霊エミヤの考え方にいちばん近いのかなと思っています。第三章の最後、イリヤが去った後の爆発のなかで、上から伸びてきた手が士郎の手をつかむシーンがあるんですが、僕はこれをアーチャーの手だと解釈しています。そうした形で、アーチャーが士郎を精神的に支えて助けるというシーンは興味深かったですね。

罪を背負ってそれでも生きていくことが贖罪（しょくざい）になる

――エピローグはどのように感じましたか？

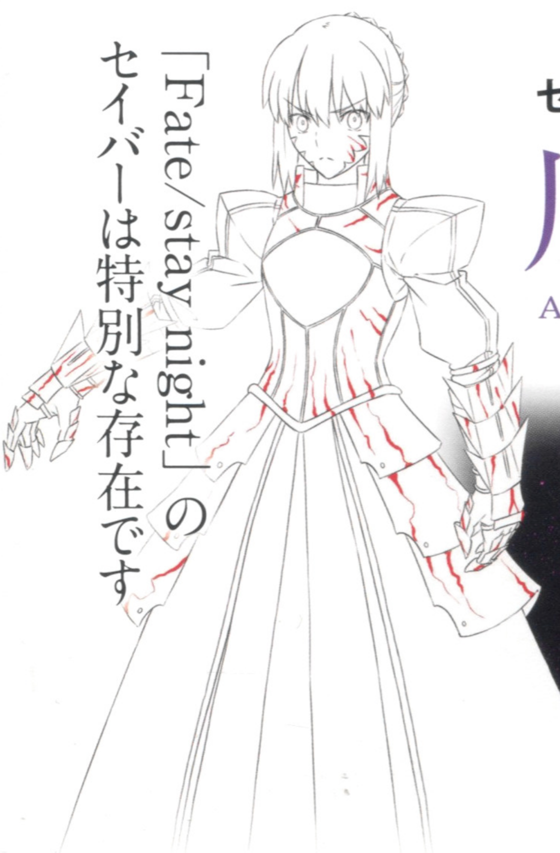
杉山　僕としては幸せな終わり方だったなと感じています。桜は自分の罪を背負わなきゃいけないけど、それでも笑顔でこれからの人生を生きていくことが周りの人たちに対する贖罪になる。それが遠坂凛の「桜、今幸せ？」というセリフに詰まっていると感じました。それに対して桜が「はい」と返すのも憂いを帯びていますし、凛がそれ以上何も聞かないという流れも考えさせられます。そしてエピローグの士郎は基本的にしゃべっていません。士郎はもちろんいなくなったわけじゃないし、桜からすると隣にいるんだけど、何かがぽっかりと抜けてしまって寂しい感じがする。そういったニュアンスを須藤（友徳）監督は意図しているのかなと思い、淡々と演じました。

――ファンの方にメッセージをお願いします。

杉山　「Fate/stay night」は派生作品も多く、幅広い年齢層の方が応援してくださっている作品です。そのような作品の原点に携われたことを光栄に思っています。［HF］は特に映像化が難しいと言われていましたが、ファンの皆さんに長くお待ちいただき、応援していただいたからこそ、［HF］といういちばん重要なルートを高いクオリティで映像化することができました。これからも「Fate」ワールドは広がっていきますので、応援していただけたら嬉しいです。

Cast Interview

「Fate/stay night」のセイバーは特別な存在です



セイバー／セイバーオルタ役

川澄綾子

Ayako Kawasumi





［Profile］3月30日生まれ。東京都出身。大沢事務所所属。主な出演作に「まほろまてぃっく」（安藤まほろ）、「のだめカンタービレ」（野田恵）、「灼眼のシャナ」（吉田一美）、「バクマン。」（蒼樹紅）など。

［HF］が象徴されている冬木の町並みの描き方

――［HF］はセイバーにとっては〝オルタ化〟という大きな局面を迎えます。制作が発表された当時のお気持ちをお聞かせください。

川澄　その日は［UBW］の制作発表といっしょに［HF］の特報映像が発表されました。ただただ特報映像への歓声の大きさが印象に残っています。「こんなにもたくさんの方々が待っていてくれたんだ」と感激しました。

――［HF］で特に印象に残っているのはどのシーンでしょうか？

川澄　第一章がいちばん印象に残っています。「このクオリティで第三章まで上映されるんだ」ということに率直に驚きました。そのなかでも特に印象に残っているのは、日本映画的な、湿度のある薄暗さを表現していた、「始まりの日」の場面ですね。冬木の街をさまよう間桐桜の陰鬱な表情、不気味なほど赤い夕焼け、きれいだけどモーター音が寂しく響く熱帯魚屋さんといった描写が私のいちばん好きなシーンです。

――「Fate」といえばファンタジー的なテイストに代表されますが、そういった冬木の街の描写が印象に残ったんですね。

川澄　［HF］は極端に言うと、ひとりの女の子に好きな男の子がいて、彼とのささやかな生活を守りたいというお話ですよね。その日常が壊されていくという描写が、ああいったシーンに象徴されているように感じました。ほかにも［HF］ならではのシーンだと、第三章の「始まりの御三家」の場面ですね。あんなにしっかりと描かれたのは初めてかと思います。原作のゲームをプレイした人だからこそ理解できるシーンでもあるので、原作から追いかけ、映像化を待ち望んでいたファンの方にとってはとても嬉しいことだったと思います。私もそれが描かれたことに感激しました。［HF］が最終章にして「Fate/stay night」の原点だと改めて感じたシーンです。

感動を分かち合った徳島での濃密な2日間

――舞台挨拶では各地を巡られて、ファンの方々と触れ合う機会もあったかと思います。何か印象に残っているエピソードはありますか？

川澄　第一章の徳島・ufotable CINEMAで行なわれた関係者試写会と最速先行上映会（マチ★アソビvol.19／'17年10月）ですね。関係者試写を桜役の下屋則子さんと衛宮士郎役の杉山紀彰さん、言峰綺礼役の中田譲治さんと拝見しました。物語はまだ動きはじめたばかりなのに、その映画としてのクオリティのすばらしさに惹きつけられて打ちのめされました。その翌日にファンの方のための先行上映が行なわれて登壇させていただきました。その会場もまた、ファンの方ひとりひとりの表情が見える広さの、温かみのあるufotable CINEMA。あの会場にいらっしゃった皆さんが、感想を「ありがとう」という言葉で表現してくださったことが印象に

残っています。それ以降、全国各地と海外を巡りましたが、この2日間は特に濃密な時間を共有できたと思っています。あの空間で、みんなで「良かったね」「すばらしかったね」と言い合えた、かけがえのない時間でした。

それぞれにセイバーオルタを解釈してほしい

――［HF］では、章ごとにセイバーの立場が変わるにつれて、アプローチの仕方も変化していったのではないかと思います。特に第一章のセイバーはどういったことを心がけて演じられましたか？

川澄　セイバーで有名なのは召喚シーンではないかと思うのですが、［HF］ではオープニングの中で描かれていましたよね。それは士郎と桜の物語である［HF］だからこそだと思うのですが、セイバーがオルタ化したことに、士郎がなぜそこまでショックを受けるのか、その理由付けが第一章でできればいいなと考えていました。そのために、士郎とのシーンを柔らかく演じるように意識しました。

――第二章、第三章の前フリとして、士郎との距離感を意識されたんですね。

川澄　そうですね。最後に士郎がセイバーを刺したことが、どれ程大きな意味のあることかを示せればいいなと思いました。

――オルタ化した後のセイバーはどんなキャラクターだと思われましたか？

川澄　本質的には変わっていないと思います。桜に捕らわれてしまった時点で士郎のサーヴァントではなくなってしまいました。そして、桜を守るために士郎の前に立ちはだかるというのが印象的ですね。

――セイバーがオルタ化してしまったことに戸惑っていた士郎でしたが、最後は「桜を助けるために、お前は邪魔だ」と告げました。

川澄　あの場面でセイバーに「邪魔だ」とちゃんと言える士郎であったことがセイバーにとって救いだったんじゃないかと思っています。ゲーム版で士郎がセイバーを刺さない選択をしてしまうとバッドエンドになってしまいますよね。士郎がセイバーを倒す選択をしてこその［HF］だと思っています。

――それでも最期のセイバーの「シロウ……」という呼びかけには、胸が締め付けられるような思いがします。

川澄　ここはきっとセイバーオルタがセイバーに戻った瞬間だと思いました。実は、私はいつもどちらかというと直感でお芝居をするタイプなので、こうしてインタビューを受けることは、自分が何を感じていたのか、何をお芝居に込めようとしていたかを整理して言語化できるいい機会になっています。一方で、物語を生み出した方がいるのに、私がかってに答えてしまっていいのだろうかという迷いもあります。このシーンや、セイバーオルタについて、奈須（きのこ）さんとお話ししましたが、出した結論は「あえて言わないようにしましょう」ということでした。今だから明かしてしまっていいのかもしれませんが、むしろここまで大きな作品になったからこそ、見ている方それぞれに解釈をゆだねたいですね。

「Fate/stay night」は「役名：セイバー」の原点

――川澄さんは現在も「Fate/Grand Order」でセイバー（アルトリア）を演じられています。さきほど、お芝居は感覚でされているというお話がありましたが、これまでにたくさんのセイバーを演じてきたことで、ご自身のなかで揺るがないセイバー像ができ上がったのでしょうか？

川澄　もちろん積み重ねてきたものはありますが、私のなかでは「Fate/stay night」関連シリーズとそれ以外という大きな区別があります。「Fate」シリーズはさまざまなあり方を許容して内包していますが、「Fate/stay night」は世界観が確立しているんですよね。そのほかの物語がここから始まったのだとしても、その形は別のものだと思っています。「Fate/Grand Order」にもアルトリアは登場しますが、士郎に呼ばれているかいないかが私にとってはいちばんの違いだと思います。冬木の聖杯戦争に召喚されている「Fate/stay night」の「役名：セイバー」は原点であり、特別ですね。

――ほかの作品にまで話が及んでしまうととても複雑になってしまいますが、「Fate/stay night」とそれ以外の作品でのセイバーの決定的な違いは何だと思われますか？

川澄　「Fate/stay night」のセイバーは士郎から見たセイバーの姿なんですよね。そのフィルターの有無がいちばんの違いです。それにこだわったからといって何かが変わるかどうかはわかりませんが、「Fate」シリーズは士郎がセイバーと出会うあのシーンからすべてが始まるんです。

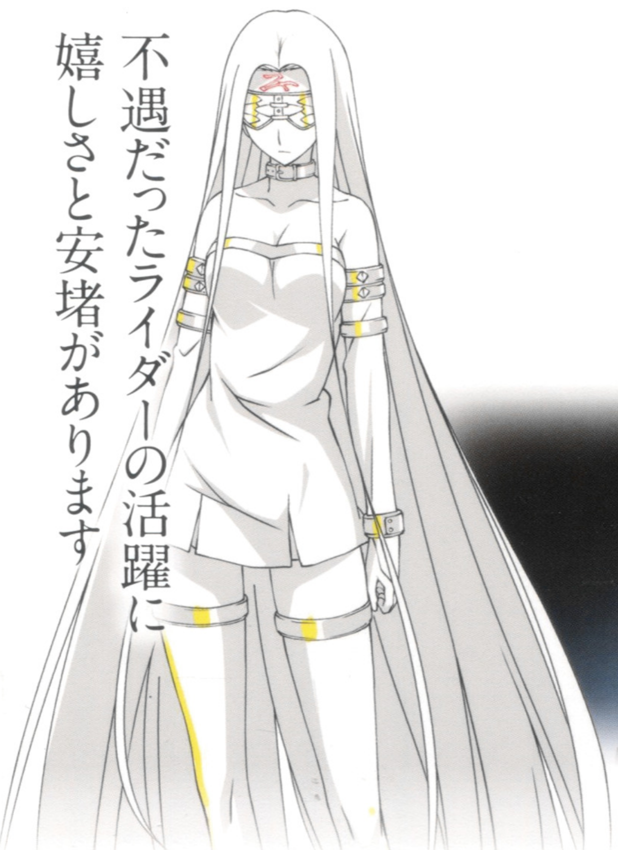
――そうすると「Fate/stay night」が基盤にあり、ほかの作品についてはまったく違う役を演じている感覚なのでしょうか？

川澄　恋愛の要素があるか、というのも大きいと思います。セイバーをひとりの女の子として見ているのは士郎しかいないと思っているので、士郎視点のセイバーとそうではないアルトリア……というか。ここまで作品が増える前はそんなに悩んではいなかったんですけどね（笑）。

――「Fate」が壮大なシリーズになった今、改めて［HF］に対してどのような思いをおもちですか？

川澄　［HF］は現時点で「Fate/stay night」が到達した最高地点であることは間違いないと思っています。「Fate/stay night」の最後の章を、こんなにぜいたくな三部作で描いていただいたことには感謝しかありません。「Fate」シリーズが広がれば広がるほど「Fate/stay night」が重要だと思えることが増えました。「Fate」シリーズのいろいろな設定や物語はここから始まったんだと胸を張って言える作品をお届けできたことを幸せに思っています。

Cast Interview



不遇だったライダーの活躍に嬉しさと安堵があります

ライダー役
浅川悠
Yu Asakawa





［Profile］3月20日生まれ。東京都出身。VOCALOID2の巡音ルカのサンプリング音源を担当するほか、主な出演作に「ノブナガン」（アイザック・ニュートン）、「Fate/Grand Order -絶対魔獣戦線バビロニア-」（アナ、ゴルゴーン）。

ビジュアルに負けない やっと本物のライダーを

—［HF］の制作は'14年の［UBW］の放送前に発表されました。その知らせを聞いたときはどんなお気持ちでしたか？

浅川　［HF］の映画化は公式発表後に、しかもセイバー役の綾ちゃん（川澄綾子）から教えてもらったんです。それがなければ出演オファーが来るまで知らなかったと思います。そのときも「あーそうなの」ぐらいな反応で、綾ちゃんから塩対応だったと今でも言われています（笑）。「ビジュアルが派手だからインパクトがあるけど、どうせ数カットで死んじゃうんでしょ？」みたいなことを返したら「何言っているの！　大活躍してセイバーは倒されちゃうんだよ！」と熱弁を振るわれて驚きました。

—［HF］の章を重ねるごとにライダーは本領を発揮します。演じられていて、彼女に対する印象はどのように変わりましたか？

浅川　第一章の初登場時ではまだ弱くて、セイバーに蹴り飛ばされて負けてしまうんですよね。そのときは「やっぱりこんな感じじゃん！」と思ったんですが、でも［HF］のライダーは強いと聞いていたので、どこでどう強くなるのか私も興味津々でした。そこで第一章の終盤でマスターが間桐慎二から間桐桜に変わって強くなって、トリッキーな動きや柔軟性、蛇をイメージした地をはうような動きがあり、「これが本物のライダーなんだ！」と思いました。

「あなたの命を優先する」明らかになった桜への思い

—ライダーの桜へ対する思いの強さも、章を重ねるごとに色濃くなります。

浅川　最初はマスターである慎二に対して不満はあったと思いますが、桜を守るために我慢をしていました。それが第二章で「私は何より、あなたの命を優先する」と、ただ耐えて盾として桜を守るのではなくて、必要とあれば攻撃もするという宣言をします。それまでは何を考えているのかよくわからない、いわゆる「蛇キャラ」でしたよね。それが、あの場で初めて明確に自分の意思を口にして、桜を守ろうとする。ライダーの桜への思いの表われを感じさせる印象的なシーンでした。さらに桜がパニックになってしまっているなかで、勝ち目があるかどうかもわからないアーチャーに立ち向かっていったので、彼女の戦いがいよいよ始まった感じがしましたね。

—彼女のメドゥーサとしての本質も発揮されました。

浅川　アイマスクを外して石化の技を使った場面は、彼女の力の「目覚め」を感じさせて、静かな興奮を覚えました。

—それ以降ライダーが本格的に物語にかかわって、衛宮家で食事をともにする和やかなシーンも描かれました。

浅川　見ている側にとっては戦闘前の和みのシーンですが、私は緊張感のあるシーンだった

と感じています。彼女は衛宮士郎に心を許しているわけではないし、ましてやおいしい食事を取りたいわけでもない。桜を守るためにその場にいるだけで、テーブルを挟んで座っている士郎に対していつでも武器を出せる状態でいたと思うんです。それはきっと士郎も同じで、ついこの間まで自分に殺意を抱いていた相手が目の前にいて、しかもほかのサーヴァントとは違ってフレンドリーさはなくて何を考えているのかわからない。「衛宮さんちの今日のごはん」を彷彿とさせる、箸休め的なほっこりするシーンだと感じた方も多いかもしれませんが、私はハラハラしながら演じていました。

悔しくてやりきれなくても ひたすら耐えるのがライダー

――そんななかで桜がいよいよ敵になってしまいました。

浅川　第二章で桜を守る宣言をしたのに何も行動を起こしていないことが気になっていました。ライダーは自身が怪物になってしまった過去をもっているし、桜が言峰綺礼について「私には勝てないもの」とふだんと違う言動をしていたことや、恐らく桜が士郎と体の関係をもっていることも薄々勘づいていたと思います。きっと桜がこのままだと闇落ちしてしまうと知っていたはずなんです。でも何もせずにただ見守るのは、いい意味でも悪い意味でも彼女の不気味さが出ていたと思います。そこがほかのサーヴァントとは大きく違うところですよね。正義のために動くわけではない。あくまで「桜のため」というのが行動原理。だから悔しくてやりきれなくてもひたすら耐えるところが彼女らしさなのかなと思って見ていました。

――桜とライダーは我慢強いという点で似た者同士なんですね。

浅川　結局、桜に影響を与えられるのは士郎だとわかっていたんだと思います。だから第三章の庭のシーンで桜を止めたのには安心しました。ライダーも桜といっしょに闇落ちしそうですが、それまでずっと行動をともにしていたわけではないので、愛着はあっても信頼関係はないのでそうはならないんですよね。その点は信頼し合っている士郎とセイバーの関係性とは対照的です。

アニメは総合芸術だと 再認識したセイバーオルタ戦

――そんなセイバーオルタとの戦いは最大の見せ場です。物語のなかの意味付けとしても、アクションシーンとしても重大なシーンでした。

浅川　ライダーは戦っているときも息遣いや掛け声が入らないので、迫力あるシーンに仕上がったのは画のクオリティが高かったからこそです。それでもセイバーオルタに対して余裕はないと思うし、彼女もハラハラしながら戦っていたと思うので、本気を出す瞬間は声を入れましたが、あのシーンは須藤友徳監督をはじめ、画を描いてくださった方々の努力のたまものです。私たちのお芝居だけではいいものはつくれないんです。アニメーションはみんなで一丸となってつくり上げる総合芸術だと改めて感じさせてくれました。

――ライダーは鎖の動きが現場泣かせという話も聞きます。

浅川　全部手描きなんですよね。髪の毛も長いし、よく動きますよね。本当にあの戦闘シーンはアートだと思います。

――そしてライダーにとって初勝利でした。

浅川　初めての共闘でもありました。そのバディが士郎だったのは意外でしたね。士郎が本当に背中を許せる相手なのか、ずっと疑っていたんだと思います。

一方で士郎がセイバーオルタにとどめを刺したような信念の貫き方がはたしてライダーにはできるのだろうかとも思いました。もし桜をどうしても殺さないといけない局面がきても、士郎のようにはできない悔しさがあると思うんです。その象徴が、第三章で「桜は駒に過ぎない」と言い放った間桐臓硯を攻撃するくだり。目はマスクで覆っていましたが、それでも確かな怒りが伝わってきました。実体ではない臓硯をあえて攻撃するんです。桜に対する扱いへの怒りと、自分が非力である悔しさをぶつけた行動だったと思います。セイバーオルタ戦とはまた違う、ライダーの感情の爆発が描かれた大切なシーンです。この描写についてもスタッフの皆さんに感謝したいですね。

――桜は救われ、エピローグ的に遠坂凛と桜を見守るライダーが描かれました。

浅川　伏線的な話になりますが、ライダー自身も姉に対する犠牲者でもあり、姉を手に掛けた存在という側面があります。凛と桜を救えたことは彼女にとって悲願の達成だったはずです。

念願だったライダーの 活躍に感謝と安堵

――舞台挨拶等で各地を回って、直接ファンの反応を目にする機会も多かったと思います。

浅川　今回ライダーが活躍したことで、ライダー役として初めてイベントに参加することができました。これまでライダーの存在を気に掛けてくれていた方々もきっと喜んでくれたんじゃないかと、私も嬉しく思っています。

――最後にファンの方にメッセージをお願いします。

浅川　アニメ作品において劇場版はいちばん盛り上がるところだと認識しています。まさかそんな作品にライダーがメインで活躍できて、正直なところほっとしています。映画のポスターに描かれているライダーを見て嬉しく思ったし、エンドロールの最初のほうにライダーと私の名前が並んでいるのを見て、初めてメインキャラクターを演じた新人時代の感激を思い出しました。親心として自分の演じるキャラクターがいちばんかわいいですからね。今まで不遇なライダーでしたが、【HF】でこうして報われたことに安堵するとともに、とても感謝しています。

春とともに、［HF］を見返してずっと愛しつづけてほしいです



間桐桜役 下屋則子
Noriko Shitaya





［Profile］ 4月22日生まれ。千葉県出身。81プロデュース所属。主な出演作に「テイルズ オブ ゼスティリア ザクロス」（ライラ）、「マケン姫っ！」（天谷春恋）、「BORUTO-ボルト- NARUTO NEXT GENERATIONS」（風祭モエギ）など。

長い時を経て桜と一から向き合った［HF］

――下屋さんが間桐桜と出会った「Fate/stay night」のオーディションの思い出を改めてお聞かせください。

下屋 オーディションのセリフまでは覚えていませんが、スタジオの雰囲気、緊張感は今でも忘れられません。関係者の方もたくさんいらっしゃったので、もしかしたら原作の奈須（きのこ）さんもその場におられたのかもしれません。合格の電話が来たときのことは今でも鮮明に覚えています。

――'14年7月、下屋さんもご登壇された「Fate Project最新情報発表会」で、［HF］のティザーPVも発表されました。感極まっているごようすだったのがファンのなかでも印象に残っているかと思います。

下屋 ［HF］が劇場版になることを知ったのはこのイベントの台本を見たときだったと思います。台本の最後のほうに「［HF］劇場版 サプライズ発表」と書かれていて驚きました。発表の後、登壇してひと言セリフを言うことになっていたのですが、カンペなどもなく暗記しなければいけなかったので「本番でセリフが飛んでしまったらどうしよう」という緊張感もあり、終始ソワソワしていました。発表の瞬間は号泣してしまったのですが、何とかセリフを言うことができました。いやぁ、セリフが飛ばなくてよかったですよ（笑）。

――［HF］制作発表会から完結まで6年。また「Fate/stay night」としては「Réalta Nua」、アニメ化と約15年桜を演じてこられましたね。

下屋 いろいろな桜を演じてきましたが、［HF］の収録前は、桜をつかみきれていない、彼女が自分の一部になりきれていない感覚を、改めて感じていました。まるで長いつきあいの友達なのに、まだ知らない一面があるかのようでしたね。［HF］で新たな桜の一面が描かれるなら、改めて一から役づくりをしたいと思い、アフレコに臨みました。［HF］の劇場版発表会から最終章公開までの6年間は、じっくり時間をかけて桜と向き合うことができた、かけがえのない時間でした。

慎二、凛とのすれ違いライダーとの絆

――［HF］では間桐家の闇が描かれました。間桐家に対して、また義兄・間桐慎二へはどのような印象を抱かれましたか？

下屋 間桐家で過ごしている桜が直接描かれることはなかったので、第二章のレインのシーン、第三章で凛と対峙する桜のセリフから想像を膨らませました。間桐家の養女になるしか桜に選択肢はなかったのか、なぜ逃げ出さずに我慢したのかと考えることもありましたが、それ以外に道はなかったんでしょうね。慎二については［HF］で新しい解釈が加わった気がしていて、慎二の悔しさや衛宮士郎への思いなどがとても明確に描かれていたので、慎二に同情した方も

多かったのではないでしょうか。桜としてはいつも慎二に対して申し訳なさや哀れみを抱いていたと思いますが、今回の兄さんに対しては今まで以上に申し訳ない気持ちでいっぱいです。

――慎二との兄妹関係だけでなく、遠坂凛との姉妹関係もていねいに描かれました。

下屋　名前のとおりいつも凛としていて華やかでありながら、少しおっちょこちょいなかわいらしい一面もあるとても愛されるキャラクターですよね。［HF］では遠坂家当主、また桜の姉としての面が色濃く描かれています。聖杯戦争に桜がかかわってきたことによって、より魔術師らしい印象を受けました。桜から見ると何不自由なく育ち、いつもキラキラと輝いていて、自分にはないものをすべてもっている。だから、いつかきっと姉さんが助けにきてくれるんだとヒーロー的なあこがれを抱いていたんだと思います。凛はその気持ちに気づかず、自分が頑張ることで桜は幸せになれるのだと信じていました。そのすれ違いにもっと早く気づいて素直になれていたら、もっと違う関係になっていたんでしょうね。

――ライダーとの関係性もクローズアップされました。ライダーは単なるマスターとサーヴァントという関係を超えて行動していましたね。

下屋　桜とライダーがかわした言葉は多くはないのですが、絆が感じられる瞬間はたくさんあったと思います。桜の味方でいてくれていることや、桜のために行動してくれていることがとても嬉しかったです。

士郎との恋が実っても単純に喜べなかった

――第二章では士郎との関係性も「先輩」から「恋人」へ変化していきます。

下屋　桜がひた隠しにしていた自身の真実や想いを士郎にぶつけたレインのシーンはとても重要なシーンでした。士郎にとっても、それまで身近な存在だったからこそ気づけなかった桜に対する想いを自覚しはじめるきっかけにもなったのではないでしょうか。初めて士郎から「女の子として好きだ」と言ってもらえた寝室のシーンは、それまで演じてきて「やっと桜の番が！」と一瞬喜びましたが、やっと大好きな先輩と結ばれても、これから数々の試練が待ち受けていることに気づき、ハッピーエンドと素直には言えない結末を思って、複雑な気持ちにもなりました。

――桜は第二章の最後に「マキリの杯」となり、第三章で動きだします。「マキリの杯」の桜とふだんの桜をどのように演じ分けられましたか？

下屋　それまで何度か演じてきた「黒桜」は「ラスボス」というキャラクター性をもっていましたが、今回の「マキリの杯」となった桜はラスボスとは意味合いが違ったので、どういう思いや考えのもとで行動しているのか、台本を読みながら考えて、あとは須藤友徳監督と相談しながら決めていこうと思っていました。

――第三章、大空洞での「どうしてですか……わたしは助かりません。いいえ、助かっちゃいけないんです！」のシーンは、桜の葛藤が胸を打ちます。その前後の士郎とのやりとりは、どのように感じながら演じられましたか？

下屋　ボロボロになってまで姿が変わってしまった桜を守ろうとしてくれている士郎に対して嬉しくもありつらくもあり、複雑な思いのシーンでした。アフレコでは士郎を熱演する杉山（紀彰）さんの後ろ姿を見ながら「もういいから！　逃げて！」と思っていました。

大切な人たちと歩む自立した桜が描かれたエピローグ

――エピローグでは士郎の魂の器を探す凛と桜の旅が描かれ、凛に「桜、幸せ？」と問われます。桜は士郎と歩みはじめますが、このエピローグをどのような思いでご覧になりましたか？

下屋　さまざまな変化があったなかで、士郎や凛、ライダー、藤村大河先生といった大切な人たちがそばにいてくれることが、桜にとって何よりの幸せなんだと感じました。だから凛にそう尋ねられたとき、「はい」と言えたのだと思います。ラストシーンで、いっしょに歩みだす桜と士郎の後ろ姿はとても印象的でした。手をつなぐわけではなく、お互いの足でしっかりと歩んでいく。これから先にどんなことがあっても2人いっしょなら乗り越えていける。そんなメッセージとしても受け取ることができました。

――シリアスなシーンが続くなか、かわいらしい桜も随所に描かれていました。「桜、かわいい！」と感じたシーンを教えてください。

下屋　土蔵の中で膝を抱えて士郎を見つめている桜がかわいかったです。ベッドの中で「お花見がしたいです」と恥ずかしそうに言う桜、第三章のラストで、公園の前で士郎に気づいて嬉しそうにうつむく桜もかわいかったですね。桜だけでなく、美綴（綾子）さんに手土産を渡すライダーや図書室に飛び込んでくる凛とアーチャー。第三章のバーサーカー戦前で、ヒロイン的に描かれているイリヤ。第三章でライダーにあおられて、珍しく感情的にムッとするセイバーオルタもかわいかったです。同じく第三章のラストに登場するライダーと小人の黒い影のツーショットもかわいらしかったですね。

――最後に、これまで応援してくださったファンの皆さんにメッセージをお願いします。

下屋　第三章は桜の咲く季節の3月公開に合わせて制作が進められ、ファンの方たちもそれを楽しみに待っていてくださったと思います。しかし、コロナ禍のため公開が延期になり、残念な思いもありましたが、このすばらしい作品を皆さんに安心してお届けできるなら、季節はいつだって構わないと思えるようになりました。第二章から581日もお待たせしてしまいましたが、無事に完結編を届けられたことに安心しました。［HF］は聖杯戦争の隠された真実が明かされる重要な物語です。それを最高の映像とともにたくさんの方に見ていただけてとても幸せでした。毎年、春が訪れるたびに［HF］をご覧いただき、これからも末永く愛していただけたら嬉しいです。

Staff Interview



BGMは士郎の気持ちを 主題歌は桜の想いを代弁して

音楽

梶浦由記

Yuki kajiura

[Profile] 作曲家、作詞家、編曲家、音楽プロデューサー。コンポーザーとして手掛けたアニメの劇伴は、劇場版「空の境界」「Fate/Zero」「鬼滅の刃」など。ドラマの劇伴ではNHK連続テレビ小説「花子とアン」などを手掛ける。

Aimerさんの歌に桜の心の声を乗せて

——梶浦さんは［HF］第一章からBGMと主題歌の制作にかかわられてきました。第三章まで制作を終えられ、どんなお気持ちですか。

梶浦　すごく徹底された世界観がつくられていた作品だったので、この世界でもう遊べないんだなと思うと、かなり寂しかったです。全三章をつくり終えるまでの数年間は、［HF］のことがずっと頭のなかにあったんです。音楽制作をしていないときも、頭のなかに［HF］の領域があって、次の章はこんな感じかなと考えつづけていたんですね。だから、もうこの領域は使わなくなるんだなと思うと寂しい気持ちになります。

——［HF］で梶浦さんは全三章100曲以上の劇伴（BGM）をおつくりになっています。BGMの全体的なコンセプトはどんなものだったのでしょうか。

梶浦　音楽打ち合わせのときに須藤（友徳）監督がよくおっしゃっていたのは「この作品は衛宮士郎の目線で描いている」ということでした。BGMも、基本は士郎の心情に添ってつくっています。たとえば、強い敵に対峙するときは、敵の気持ちに音を付けるのではなく、士郎から見てどれほど強いか、どれほど怖いかを音で表現しているんです。

——間桐桜の心情の変化については、音楽ではどのように表現しているのでしょう?

梶浦　桜については主題歌で代弁しようと思っていました。私の解釈も混ざってはいますが、桜のセリフのようなつもりで歌詞を書いていました。主題歌を歌うのがAimerさんだと決まっていたのも大きかったと思います。彼女の声は心のなかに入り込んでくるような声なので、桜の気持ちを歌っていただいて、聴いている人の心をえぐる、というのがいちばんいいんだろうと思っていました。

——主題歌もこの作品のドラマを表現する大事なピースなんですね。

梶浦　今回はありがたいことに全三章の主題歌もつくらせてもらっていたので、どの章も基本的には主題歌のメロディをベースにBGMをつくっています。主題歌のメロディを明るくしたり、暗くしたり、テンポを変えたりして本編で使うことで、お客さんがだんだんメロディになじんでいって。最後に主題歌が流れたときに、初めて聴いたはずの歌なのに、頭にメロディが染みついているという、映画ならではの仕掛けをつくることができました。

——第一章の主題歌「花の唄」のメロディは、オペラ的なアレンジで、第一章のオープニングに使われていましたね。

梶浦　「Fate」シリーズはドラマチックで、いろいろな英雄が出てきて、運命が交錯していく作品ですよね。作品としてオペラティックなので、私が昔から大好きだったオペラの世界を音楽で表現できる作品だと思っているんです。第一章のオープニングでは「花の唄」のメロディを三拍子にして、オペラティックな表現を思う

存分詰め込むことができ、音楽をつくる立場としてとても楽しかったです。作品の内容的には「楽しい」なんて言ってはいけないのかもしれませんが（笑）。

――第二章の主題歌「I beg you」は、堕ちていく桜を描く主題歌でした。

梶浦　この曲は基本的にメロディをすべて「堕ちる」ようにしているんです。サビも堕ちていくようなメロディになっています。

――第三章の主題歌「春はゆく」は［HF］の結末を飾る歌になりましたね。

梶浦　本編の最後に流れるのですが、曲が入るタイミングがとても難しかったんです。イントロをどこから入れるか。そのイントロからどれくらいの間を取って歌いはじめるか。サビをどこに入れるか。そのタイミングを調整しながらつくりました。幸せすぎてもいけないし、悲しすぎてもいけない。少し消化不良が残るくらい、少しだけ迷いが残るくらいのあんばいですね。また「花の唄」に「その日々は夢のように」というフレーズが入っているのですが、「花の唄」では過去にしかなかった夢の時間が、「春はゆく」では未来にあるのかもしれないと予感を感じてもらえればいいなと。三部作だからできた仕掛けだなと思います。

組曲のように構成したアクションシーン

――［HF］は、各章のアクションシーンが魅力のひとつでした。こういったシーンはBGMが中心となり、映像を盛り上げていますが、それぞれどんなアプローチをされたのでしょうか。

梶浦　［HF］ではBGMで成り立たせるような、長いシーンをつくってくださるんです。そういうシーンがあるのは、とてもやりがいがあるんですよね。第一章のランサー×真アサシン戦や第二章のバーサーカー×セイバーオルタ戦は場面転換やキャラクターの出入りに合わせて、組曲のような感じでつくっていきました。やはり演出やセリフがカッコいいシーンは、音楽でそれを引き立たせたいと思うので、カメラワークに合わせてリズムの音を大きくしたり、スピード感を出したりして、念入りに調整しています。第三章のライダー戦は、とにかくスピード感で戦いを見せつつ、最後の宝具でお客さんに「酔いしれるがいい！」という感じで解き放つような音楽をつくっていました。

――第三章では桜と遠坂凛の対峙も描かれます。ここもBGMの見せ場でしたね。

梶浦　凛に関しては第一章のころから、ひとつのキーワードがあって。それは「桜にとって凛はヒーロー」ということだったんです。第二章の図書室で凛が現われたときも、やりすぎなくらいヒロイックな音楽を付けていたんです。第三章でも大空洞にいる桜の前に凛が現われるシーンでは、まさにヒーロー登場みたいな楽曲にして、わざとらしいくらい、まぶしい感じにしています。

――第三章では言峰綺礼が物語の重要なキーマンとして動きだします。彼にどんな音楽を付けようと考えていましたか。

梶浦　映画はフィルムスコアリングといって、映像に合わせてBGMをつくっていくのですが、第三章で映像をいただいたときに、思いもよらず衝撃を受けたのが、古教会での言峰のバトルシーンでした。教会の上で詠唱するシーンは、ufotableさんなら絶対に美しいシーンになるに違いないという確信があって、ここは頑張ろうと思いましたね。邪悪でもなく、清くもない、ただ上から降ってくる、「力」を感じさせるコーラスをとどろかせたいなと思って、このシーンの音楽をつくりました。最後の士郎と言峰が殴り合うシーンでは、この教会のシーンのコーラスだけを使っています。言峰ってある意味ですごくピュアな人だと思うんです。ピュアすぎて話が通じない。そういう感じを音楽で表現できたらいいなと思っていました。

――［HF］のBGMにおいて、印象に残っている楽曲は何ですか。

梶浦　第二章の……いわゆる濡れ場ですね。この音楽の方向性は自分ひとりで決めちゃいけないなと思って、監督に「めちゃめちゃ悲しくしていいですか？」と確認をしたんです。そうしたらOKをいただいたので、想いを遂げたはずなのにめちゃめちゃ悲しいBGMにしています。［HF］は「桜がかわいそう」と、見ている人に同情してもらわないといけないなと思っていたんです。悲劇の予感があるからこそ、彼女のピュアな想いが見えてくる。そのピュアさを出すために、怪しさや幸せな感じを出しすぎないようにしています。

――桜という女の子を、梶浦さんはどのような印象をおもちでしたか。

梶浦　桜は生々しいんですよ。「Fate」シリーズのほかの登場人物は、どこか記号化されたヒーローや英雄なんですけど、桜は嫉妬もするし、いじいじするし、とても人間くさいんです。自分たちと近い女の子で、ある意味、すごく理解しやすいんです。彼女がヒステリックな言葉を言ったり、極端な行動を取りたくなる気持ちも、まあわかるよねって感じになるんですよ。そういう精神的にもろくて、弱い子が、すごい力をもってしまったら、どうなるんだろうと。［HF］はそういう視点で描かれている作品だったので、思い入れを強くもちながら音楽をつくっていました。

――完成した［HF］3部作をご覧になって、どんな印象をおもちになりましたか？

梶浦　フィルムスコアリングでBGMをつくっていると、セリフやシーンの間を全部覚えてしまうんですよね。だから試写のときは「ここから盛り上がるぞ、よし、盛り上がった」と確認しているような感覚で見てしまうんです。本当にこの作品を楽しめるのは、作品のことをだいぶ忘れてからなんですよ。第三章はつくり終わってから大分時間が空いてからの公開だったので、実際に劇場に足を運んで、とても感慨深く見ることができました。桜に「幸せになるんだよ」と思いながら、さよならを告げることができて、やり遂げた気持ちになりました。

Ⅲ. spring song

舞台挨拶レポート

2020年8月15日に公開後、多くのファンに愛されてきた劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」Ⅲ. spring song。
ここでは公開後に行なわれた２つの舞台挨拶のイベントレポートアーカイブを掲載する。

初日舞台挨拶ライブビューイング

公開初日となる'20年8月15日、劇場版「Fate/stay night[Heaven's Feel]」Ⅲ. spring song 初日舞台挨拶特別興行ライブビューイングが開催。司会を務める高橋祐馬アソシエイトプロデューサーの呼び込みによってステージに登壇したのは、須藤友徳監督、衛宮士郎役・杉山紀彰さん、間桐桜役・下屋則子さん、セイバーオルタ役・川澄綾子さん、遠坂凛役・植田佳奈さん、イリヤスフィール・フォン・アインツベルン役・門脇舞以さん、言峰綺礼役・中田譲治さん、ライダー役・浅川悠さん。下屋さんはマキリの杯となった桜をイメージした黒に赤いストライプが入った、本作と日本橋三越とのコラボで販売もされているドレスを着用。杉山さんや川澄さん、植田さん、門脇さん、浅川さんもそれぞれ演じる役をイメージさせる衣装で登壇。そして中田さんは神父服を着用し、手に黒鍵（綺礼が使う武器）を身に着けた言峰スタイルで登壇した。



ステージでは須藤監督が公開初日を迎えた安心感を告げると、キャスト陣も初日を迎えた喜びを分かち合った。話題はクライマックスのひとつであるセイバーオルタとライダー戦、［ＨＦ］ならではの見どころである綺礼やイリヤの新たな一面、そして桜と凛の姉妹関係についても及んだ。

続いて話題はエピローグに。須藤監督は「セリフの間」を大事にしつつ、第三章主題歌「春はゆく」に物語の結末を委ねたことを明かした。またステージにAimerさんが登場し、主題歌「春はゆく」をピアノの伴奏とともに披露。圧倒的な歌声に会場が包み込まれ、その歌う姿を見ていたキャスト陣は大きな拍手を送った。

最後に、須藤監督と杉山さん、下屋さんがふたたび登壇。下屋さんはこの「Fate/stay night」にかかわってきた歳月を思い出し、込み上げる思いを抑えきれず、感極まってしまうことに。美しい涙とともに、イベントは締めくくられた。

大ヒット御礼舞台挨拶特別興行ライブビューイング

'20年8月22日、大ヒット御礼舞台挨拶特別興行ライブビューイングが行なわれた。ステージに登壇したのは、須藤監督、杉山さん、下屋さん、川澄さん、植田さん、門脇さん、中田さん、浅川さん。中田さんは初日舞台挨拶と同様に神父服を着用し、壇上にあがるとアサシンの気配を感じたようで、黒鍵を抜くポーズを披露した。

第三章は公開から2日間の週末ランキングで1位を記録。第一章、第二章と三部作連続で1位を獲得した。

「嬉しく思います。第一章、第二章の舞台挨拶のときは次をつくらなきゃという気持ちがありましたが、今は穏やかな気持ちでこの舞台に上がっております」(須藤)

今回の舞台挨拶では、スタッフとキャストが冒頭からエピローグまで各シーンを振り返りながら語り合った。オープニング、バーサーカーとの戦い、セイバーオルタとライダー、士郎の対決、凛と桜の姉妹の相克、そしてクライマックスからエピローグまで。ところどころに須藤監督の解説が入り、映像に込めた思いが明かされた。

「こうやってファミリーのような大切な存在のみんなと登壇できて、作品を語り合えることがすてきな時間だったと思います。『Fate/stay night』の桜を演じるのは最後かもしれないなと思いながら、集大成のつもりで演じていました」(下屋)

「当時から桜ルートまでできたらいいねと言っていたのですが、皆さんの応援と、作品を愛する監督に出会って、最後まで皆さまにお届けすることができました。15年、同じ座組でやらせていただいて、家族のような形で最後まで収録ができてとても嬉しかったです」(杉山)

「第一章から第三章までつくってきて、アニメーションをつくるということは、毎日の積み重ねを繰り返して、やっとできるものなんだなと感じています。スタッフのみなさんのお力で完成させることができて、本当につくって良かったなと思います」(須藤)

スタッフとキャストの思いが存分に語られて、大ヒット御礼舞台挨拶特別興行ライブビューイングは笑顔とともに終了を迎えた。



来場者特典アーカイブ

劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」Ⅲ.spring song 公開時に８週連続で配布された来場者特典、
および４ＤＸ&ＭＸ４Ｄ鑑賞時の特典をまとめて掲載！

6週目

35mm
フィルムコマ



7週目

桜パンフレット



8週目

須藤友徳描き下ろし
A4記念ボード



特別上映企画

須藤友徳描き下ろし
A4サイズ
イラストボード



4DX&MX4D

ufotable描き下ろし ポストカード（左：4DX、右：MX4D）





1週目

TYPE-MOON ×ufotable
描き下ろしビジュアルボード（2種ランダム）





2週目

ufotable
描き下ろし
クリアポスター
ファイルⅠ



上 #1 Nine bullet Revolver
左 #2 バースト
右 #3 宝石剣ゼルレッチ





3週目

ufotable
描き下ろし
クリアポスター
ファイルⅡ
（3種ランダム）



上 #1 姉妹
左 #2 この世、全ての悪
右 #3 奇蹟の果て

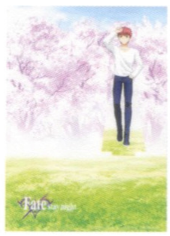




4週目

ufotable描き下ろし
ジオラマスタンド
（2種ランダム）

左 #1 衛宮士郎　右 #2 遠坂凛





5週目

ufotable描き下ろし
ジオラマスタンド
（2種ランダム）

左 #1 間桐桜　右 #2 ライダー





タイアップ&グッズ&イベント ピックアップ

劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」Ⅲ.spring song公開期間中に実施された、企業とのタイアップ、グッズ、イベントなどをピックアップして掲載。今ではレアとなったグッズや懐かしいイベントまで、あなたはどこまで知っている？

タイアップ&グッズ

BigBoy

「Fate [HF]」のヒロインたちがBigBoyの制服に身を包んだオリジナルイラストが話題となった。対象メニューを注文すると先着でオリジナルイラスト等を使用したクリアファイルが配布された。

【Data】開催期間：2020年9月4日〜10月4日まで

◆ 間桐桜 - マキリの杯 - 黒い影のパスタ



◆ イリヤスフィール - 天の衣パフェ -





OIOI（マルイ）



第三章でもコラボを展開。公開日が延期された関係で、2020年3月と8月（新宿のみ）の展開となった。

【Data】開催期間：【新宿／なんば】2020年3月27日〜4月12日【博多】2020年3月27日〜4月6日【新宿】2020年8月8日〜8月17日

神戸市



神戸市との大型コラボイベント。ゆかりの地を巡るスタンプラリーや北野異人館での館内放送、描き下ろしイラストを使用したオリジナルグッズの販売、飲食店で「桜」をイメージしたコラボメニュー注文でオリジナルカードプレゼントなど、さまざまなイベントが行われた。

【Data】開催期間：2020年8月8日〜10月18日

スポーツ報知



スポーツ報知特別号がスポーツ報知より発刊。出演声優の豪華対談や須藤監督インタビューを掲載。本紙用に描き下ろされたイラストを使用したパノラマポスター＆特製ポストカードがついていた。

【Data】●発売日：2020年8月28日〜（販売終了）●販売店舗：全国のローソン（一部地域、店舗を除く）、映画上映館の一部売店

※現在はすべて終了しています。

オンラインイベント「桜を見守る会」完結編

毎年、春と秋に開催されるマチ★アソビにて開催されていた「桜を見守る会」。本来2021年3月31日のBlu-ray＆DVD発売後に徳島現地にて開催を検討されていたが、新型コロナウイルスの影響で現地開催が難しく、オンラインにて完結編を実施することに。当日はメインキャスト5名のリモート対談に加えて、須藤監督のコメントなどが寄せられた。

【Data】日時：2021年4月4日
配信：YouTube
出演：杉山紀彰、下屋則子、川澄綾子、植田佳奈、中田譲治、高橋祐馬（MC）



コラボカフェセレクション

◆ ufotable Cafe

前回同様、全4期にわたって開催されたコラボカフェ。今回のテーマは、第1期前半「奪還」、第1期後半「Nine bullet Revolver」、第2期「バースト」「宝石剣ゼルレッチ」「姉妹」、第3期「好きな相手を守り通す」「この世全ての悪」「奇蹟の果て」「新しい春」、第4期「フィナーレ」となっている。また、Blu-ray Discの発売に伴い、「凛と桜」というテーマの描き下ろしイラストが公開された。

【Data】●開催期間：2020年8月18日～12月27日
●開催店舗：ufotable Cafe（東京、大阪、名古屋、徳島、北九州）

こんなコラボメニューがありました!





◆キリエ・エレイソン
（提供期間：2020年9月8日～9月27日）

◆是・射殺す百頭（ナインライブズ・ブレイドワークス）
（提供期間：2020年9月8日～9月27日）

コラボカフェのノベルティはこれ!

ドリンクを頼むと……



◆コースター（ランダム）

デザート・フードを頼むと……







◆ランチョンマット（ランダム）

他2種!

【Data】第1期（前半）ノベルティ配布：2020年8月18日～9月6日

コラボカフェ限定のグッズも!



◆ランチョンマット「フィナーレ」（第4期）



◆くじ引き缶バッジ（第1期）



◆［HF］第三章 描き下ろしアクリルスタンド（3種）

季節やキャラクター記念日限定のイベントも!

みにきゃらハロウィンイベント

開催期間：2020年10月27日～12月6日



◆みにきゃらハロウィン
ランダム缶バッジ　グループA＆B
（各9種、全18種）



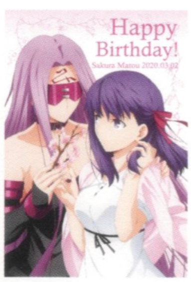
◆みにきゃらハロウィン
ランダムアクリルスタンド
グループA＆B（各9種、全18種）



◆ハロウィンマスキングテープ

間桐桜誕生日イベント

開催期間：2020年3月1日～3月15日



3月2日の間桐桜の誕生日を記念したイベント。本イベントのために描き下ろされた桜とライダーのイラストが特徴的。イベント中はオリジナルメニュー「Happy Birthday to Sakura」が登場。

◆オリジナルメニューを頼むともらえるオリジナルポストカード

劇場物販グッズ ラインナップ

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」Ⅲ.spring song 公開時に劇場で販売されていた物販グッズを網羅！
パンフレットやアクリルキーホルダーに加えて、各章の特徴となるモチーフアイテムも売られていた。

B1 ポスター（3種）



B2 タペストリー（3種）



アクリルマスコット



原作「Fate/stay night」イラスト使用 クリアファイルセット vol.1



原作「Fate/stay night」イラスト使用 クリアファイルセット vol.2



パンフレット ドラマCD付き豪華版



パンフレット 通常版



振り返りコレクション缶バッジ

Ⅰ.presage flower ／ Ⅱ.lost butterfly



描き下ろしSD缶バッジ 第三章【A、B】



描き下ろしSD缶バッジ 第二章【A、B】



描き下ろしSD缶バッジ 第一章【A、B】



ボールペン（バーサーカーの斧剣）



描き下ろしSDシール 第三章【A、B】



描き下ろし SDアクリルキーホルダー 第三章【A、B】



場面写スクエア缶バッジ 3個セット【A、B、C、D】



モチーフ メタルチャーム（天の衣）



ボールペン（黒鍵）



アクリルマスコット イリヤスフィール（天の衣）



姉妹のトランプ



フリクションボールペン（全3種）



シーンイメージタペストリー



バトルシーン 3Dアクリルマスコット



Blu-ray＆DVD 情報

2021年3月31日に発売された劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」Ⅲ.spring songのBlu-ray＆DVDについて掲載。
さらに、店舗別オリジナル特典で描き下ろされたイラストも特別掲載。

Data

◎本編ディスク仕様

- 字幕：日本語/英語収録
- 音声：2ch/5.1ch

◎完全生産限定版特典

- 武内崇描き下ろしBOX
- 須藤友徳描き下ろしデジジャケット
- オリジナルサウンドトラック
- 特典ディスク
- スペシャルブックレット
- イラストブック

◎特典ディスク内容

スタッフ＆キャスト登壇による初日舞台挨拶＆大ヒット御礼舞台挨拶映像に加え、『劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」Ⅲ.spring song Blu-ray&DVD発売記念特番～春に帰る～』も収録

◎早期予約特典情報

- Blu-ray完全生産限定版 店舗共通早期予約特典
  ジャケットイラスト使用A3クリアポスター

通常版



完全生産限定版



**デジジャケット
イラスト**



**店舗別
オリジナル特典
描き下ろし
イラスト情報**



アニメイト



ソフマップ・アニメガ



とらのあな



Amazon

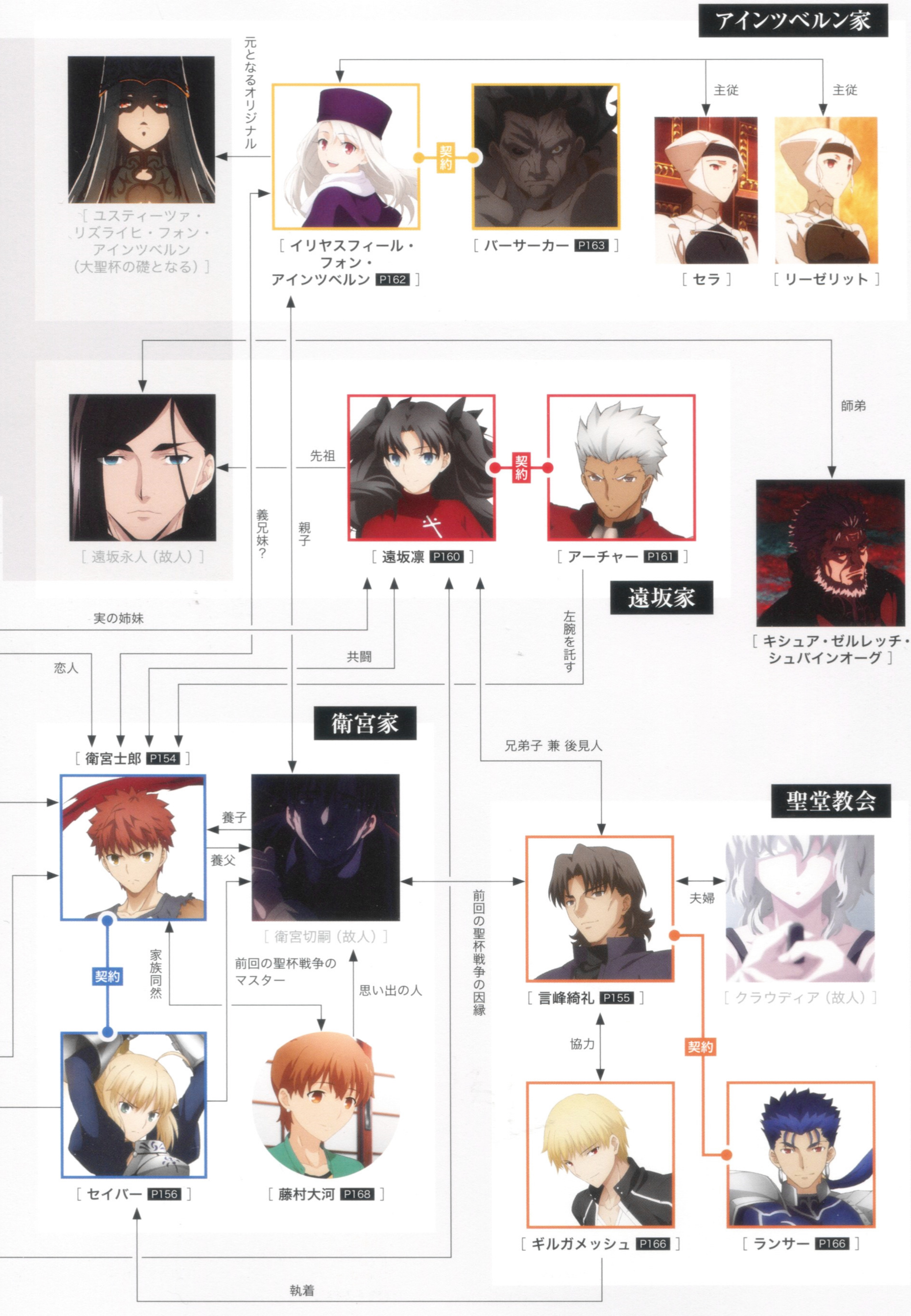


ANIPLEX+



ゲーマーズ

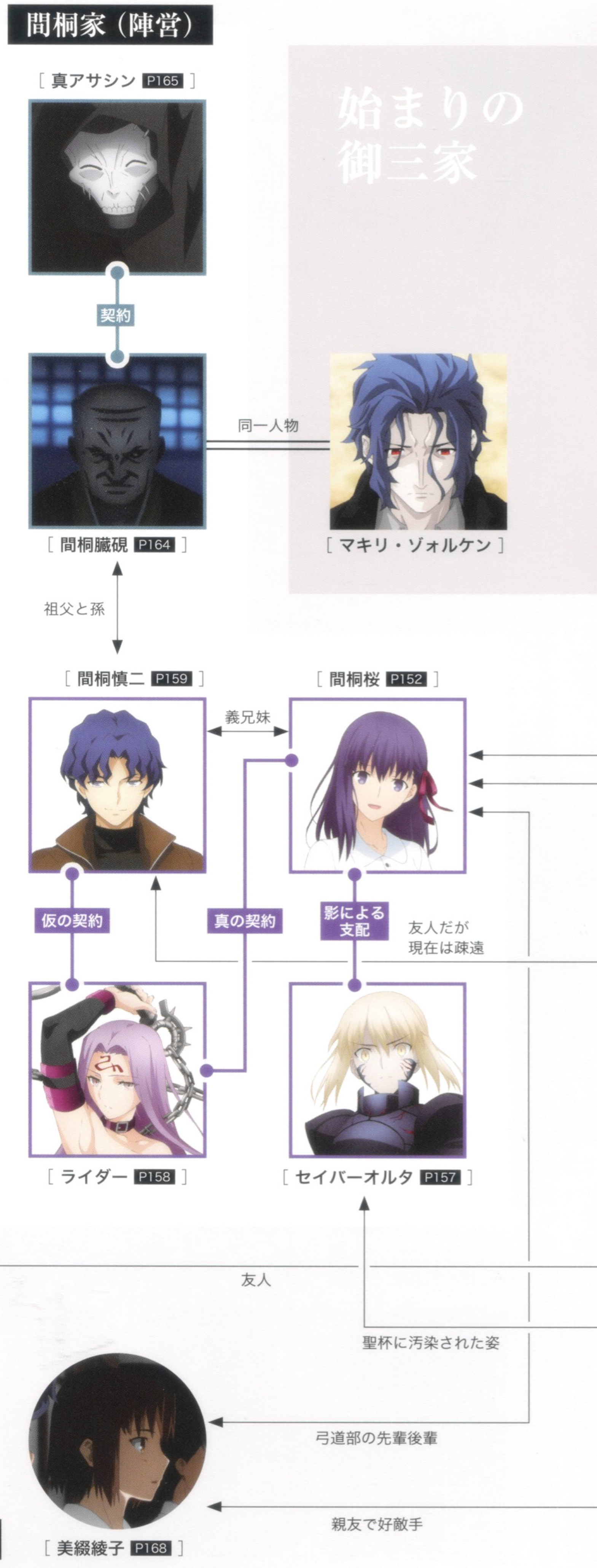

Character

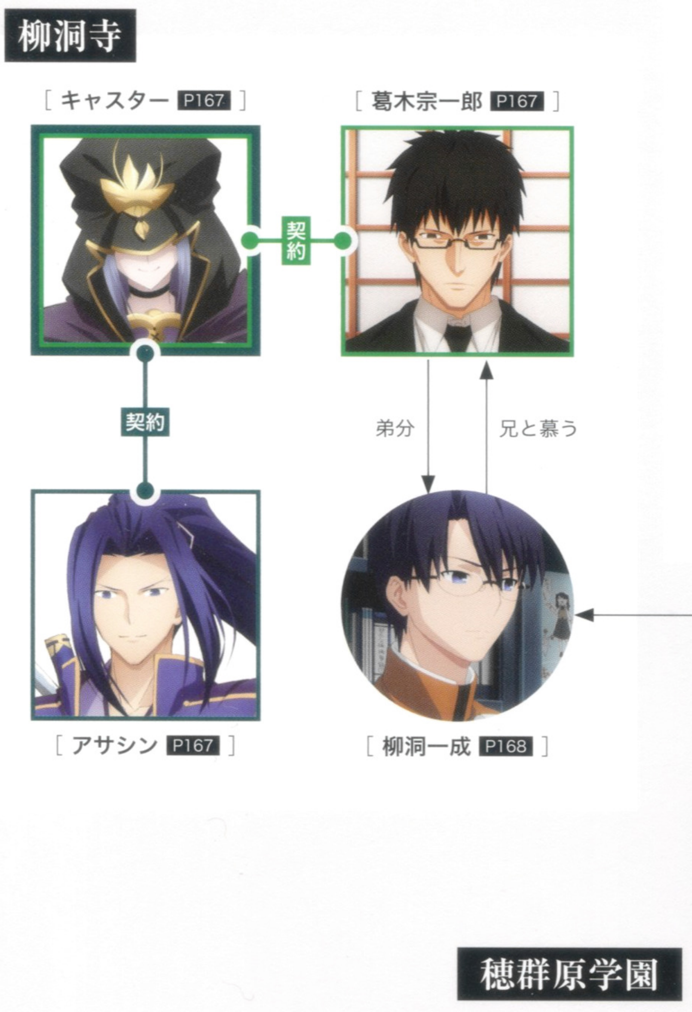

アインツベルン家
[ユスティーツァ・リズライヒ・フォン・アインツベルン（大聖杯の礎となる）]
元となるオリジナル
[イリヤスフィール・フォン・アインツベルン P162]
契約
[バーサーカー P163]
主従
主従
[セラ]
[リーゼリット]
師弟
[遠坂永人（故人）]
先祖
[遠坂凛 P160]
契約
[アーチャー P161]
遠坂家
[キシュア・ゼルレッチ・シュバインオーグ]
義兄妹？
親子
実の姉妹
恋人
共闘
左腕を託す
衛宮家
[衛宮士郎 P154]
兄弟子 兼 後見人
聖堂教会
養子
養父
[衛宮切嗣（故人）]
前回の聖杯戦争の因縁
夫婦
[言峰綺礼 P155]
[クラウディア（故人）]
契約
家族同然
前回の聖杯戦争のマスター
思い出の人
協力
契約
[セイバー P156]
[藤村大河 P168]
[ギルガメッシュ P166]
[ランサー P166]
執着

人物相関図

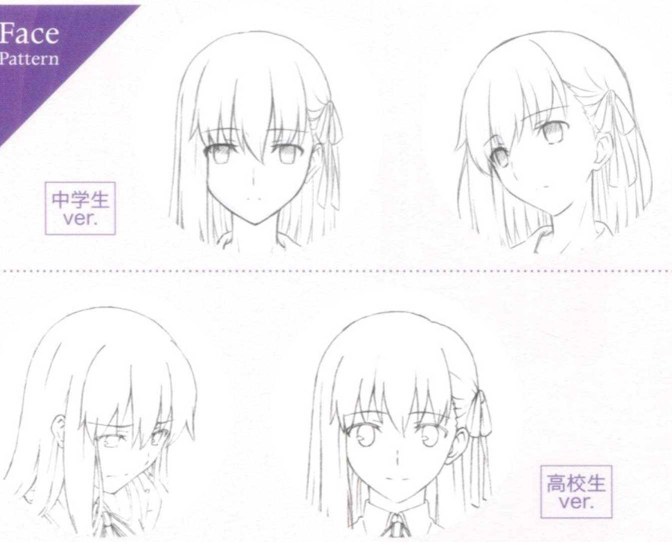
枠の色が同じ人物は、
マスターとそのサーヴァント

- ◆ セイバー
- ◆ アーチャー
- ◆ ランサー
- ◆ ライダー
- ◆ キャスター
- ◆ バーサーカー
- ◆ アサシン
- ◆ 真アサシン
- ◆ その他





Face
Pattern



Character Pick Up

士郎への想い

桜が士郎を想うようになったのは中学時代。最初は士郎に対し暗い感情を抱いていたが、決して諦めない彼の姿に興味をもったことがきっかけ。その後、間桐家で過ごす日々のなかで感情を失っていた桜に「帰れる場所」をつくり、かけがえのない日常を与えてくれた士郎に惹かれていった。





Character Pick Up

彼女の生い立ち

彼女はもともと遠坂の生まれで、凛の実の妹だった。幼少時、間桐家との同盟の証として、また遠坂の後継者争いを避けるために、間桐に養子に出された。昔は髪、瞳の色ともに凛と同じだったが、いつしか紫色に染まってしまった。そのためなのか、凛に対して複雑な感情を抱いている。





お帰りなさい、先輩

MASTER | Sakura Matou

間桐 桜

Profile

性別：女性／身長：156㎝／体重：46㎏
特技：家事全般、マッサージ
好きなもの：甘いもの、怪談
苦手なもの：体育、体重計／CV：下屋則子

衛宮士郎の後輩で、彼に想いを寄せる少女。中学時代、怪我をした士郎の身の回りの世話をすることになり、衛宮邸に通うようになる。当時は暗い性格だったが、士郎や藤村大河と過ごすうちに明るく朗らかな性格となった。しかし、幼いころより間桐家の陰謀に利用され、今回の聖杯戦争にてその役目を果たすことに……。

湖に落ちた虫みたいに、
天の杯に溺れなさい



Character Pick Up

黒い桜

影を受け入れたことで聖杯の器となり、姿を変貌させた桜。別人のように見えるが、それは態度が大きくなっただけで、性格や本質は変わっていない。しかし、支離滅裂な言動を取るなど、だんだんと自我が壊れていっているようすを見せる。



Character Pick Up

魔術師としての属性

高い魔術師の適性と、極めて珍しい魔術属性「架空元素・虚数」をもつ。魔術は一子相伝であり、遠坂家の魔術は凛が継ぐことになるため、桜は養子に出されてしまった。聖杯からの無尽蔵の魔力供給を得て、大量の影の巨人をつくり出せるが、一度に出力できる魔力は凛と同程度。そのため戦闘・魔術において凛に敵うはずもなく、圧倒されてしまう。





SERVANT | AVENGER

アヴェンジャー

第三次聖杯戦争でアインツベルンがルールに反して召喚したイレギュラーな英霊。すぐに敗北して聖杯に取り込まれたが、「人々の願いを叶える」英霊であったために聖杯に融合・汚染した。その真名は「アンリマユ」。ある村の人々がみずからの善性を証明するために「この世全ての罪悪をなすりつける存在」として人身御供に選ばれた、平凡な青年のなれの果て。

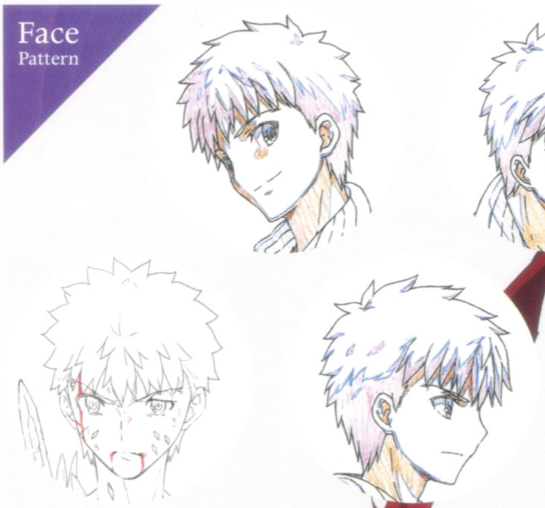


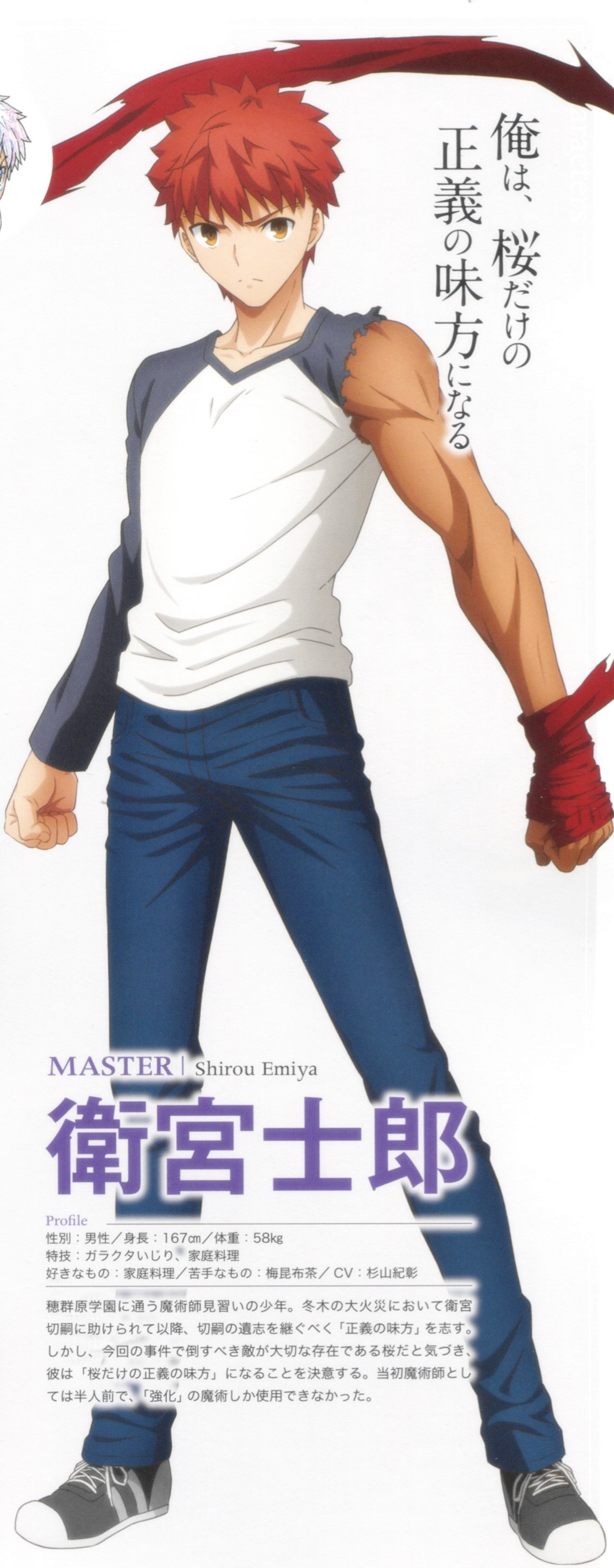
MASTER | Sakura Matou -Grail of Makiri-

間桐 桜
-マキリの杯-

「この世全ての悪（アンリマユ）」と契約し、マキリの杯となった桜の姿。負の感情にのまれた結果、尊大な態度を取るように。見た目も白髪になり、身に着けている服は、アンリマユの影そのものである。その力は英霊をも圧倒し、影に取り込んだサーヴァントを意のままに使役することも。

Face
Pattern





Character Pick Up

侵蝕する左腕

影が起こした爆発によって左腕を失った士郎は、アーチャーの左腕を移植することで一命を取り留めた。左腕を用いた投影魔術は、宝具でさえも完璧に再現してみせるが、人の身には過ぎた力の代償か、使用するほど肉体だけでなく記憶をも破壊されてしまう。そのため、ふだんは魔力殺し（マルティーン）の聖骸布でその力を封じている。



Character Pick Up

理想からの解放

みずからの理想を捨て、「桜だけの正義の味方」になることを決意した士郎。罪人である桜を守るという選択は、これまでの自分の生き方を裏切るということでもある。しかし同時に、「自身の願望を優先する」という人としての在り方を取り戻した瞬間でもあった。たったひとりの最愛の人を守るために、命を懸けて戦う道を選んだのである。



俺は、桜だけの正義の味方になる

MASTER | Shirou Emiya

衛宮士郎

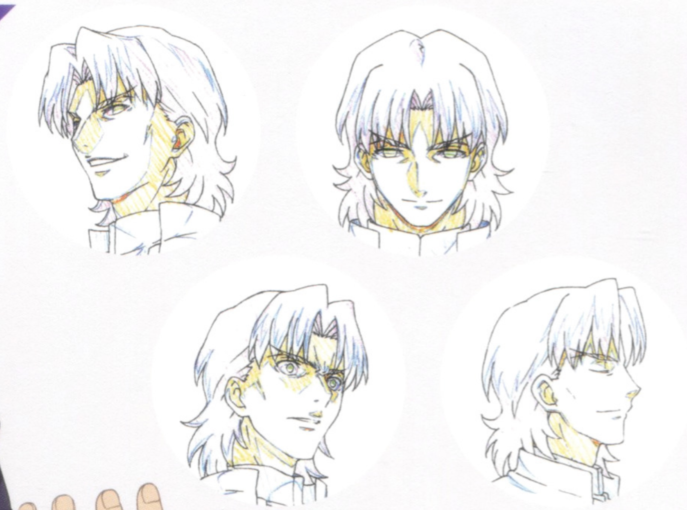
Profile

性別：男性／身長：167㎝／体重：58㎏
特技：ガラクタいじり、家庭料理
好きなもの：家庭料理／苦手なもの：梅昆布茶／CV：杉山紀彰

穂群原学園に通う魔術師見習いの少年。冬木の大火災において衛宮切嗣に助けられて以降、切嗣の遺志を継ぐべく「正義の味方」を志す。しかし、今回の事件で倒すべき敵が大切な存在である桜だと気づき、彼は「桜だけの正義の味方」になることを決意する。当初魔術師としては半人前で、「強化」の魔術しか使用できなかった。



私にとって幸福とは
苦しみであり、絶望こそが悦びだった



Character Pick Up

聖杯戦争の監督役

綺礼は魔術協会と聖堂教会、どちらにも所属していたという経緯がある。また、父・璃正が第四次聖杯戦争の監督役だったこともあり、彼もその後を継ぎ監督役に就任した。しかし、その裏ではランサーを使ってほかのサーヴァントの情報を探らせていた。さらに、過去の聖杯戦争において使用されなかった令呪も受け継いでいる。



Character Pick Up

士郎と対極の歪みをもつ男

綺礼の「他人の不幸に至福を感じる」という思想と、士郎の「他人の幸福に至福を感じる」という思想。彼らは、自分の命よりも己が思想に殉じる破綻者であり、本質的には同じだが対極に位置するという、いわば似た者同士。似すぎているからこそ、士郎は綺礼のことを必要以上に毛嫌いしており、綺礼も士郎を意識していた。



MASTER | Kirei Kotomine

言峰綺礼

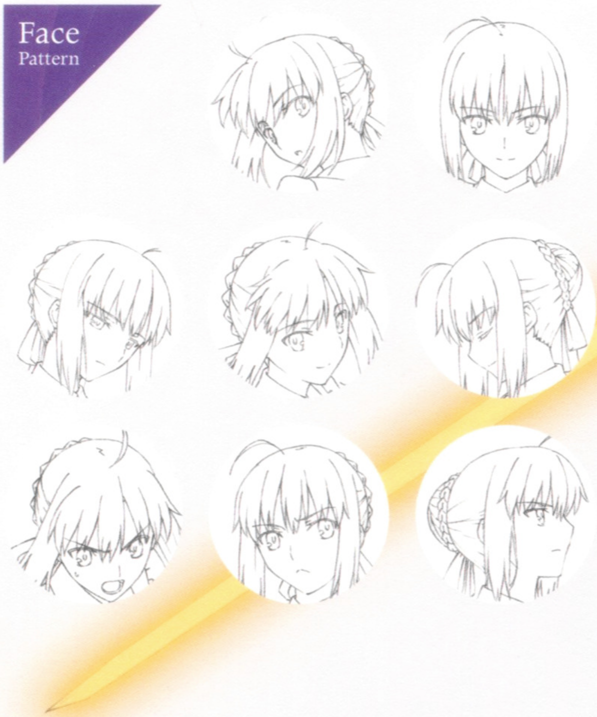
Profile

性別：男性／身長：193㎝／体重：82kg
特技：特になし／好きなもの：悲運／苦手なもの：信頼
CV：中田譲治

言峰教会の神父で、第五次聖杯戦争の監督役。凛の後見人でもある。前回の聖杯戦争ではマスターとして参戦しており、ずば抜けた身体能力をもつ。その本質は歪んでおり、人が苦しむ姿を見ることでしか、自分の生を実感できない異端者。妻は亡くなっている。紅洲宴歳館・泰山の激辛麻婆豆腐が好物。

シロウを守りきれなかったのは私の未熟さだった

Face
Pattern





Character Pick Up

士郎のパートナー

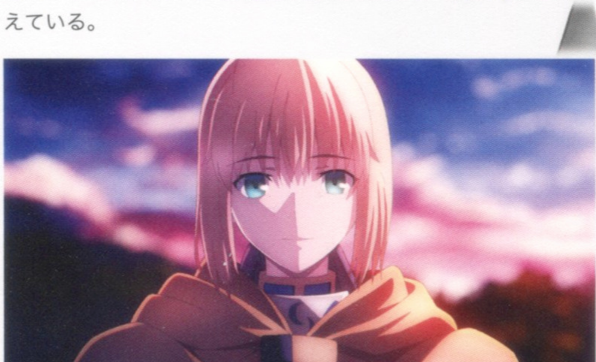
騎士王の名に恥じぬ高潔な魂のもち主で、マスターとなった士郎とは文字どおり、深い絆で結ばれている。性格的にも相性は抜群で、真っすぐとした性格の士郎を好ましく思っており、彼のつくる料理を絶賛している。柳洞寺での戦闘で士郎と分断された後、真アサシンの宝具を避け泥にのみ込まれてしまう……。



Character Pick Up

第四次聖杯戦争にて

彼女は前回の第四次聖杯戦争にも召喚され、士郎の養父・衛宮切嗣をマスターとして、聖杯戦争を戦った過去をもつ。しかし、聖杯を手にする前に、みずからの手で聖杯を破壊することになってしまった。本来、英霊は過去の聖杯戦争の記憶を継承しないはずなのだが、その特殊な経緯によって、前回の戦いを覚えている。



SERVANT | Saber

セイバー

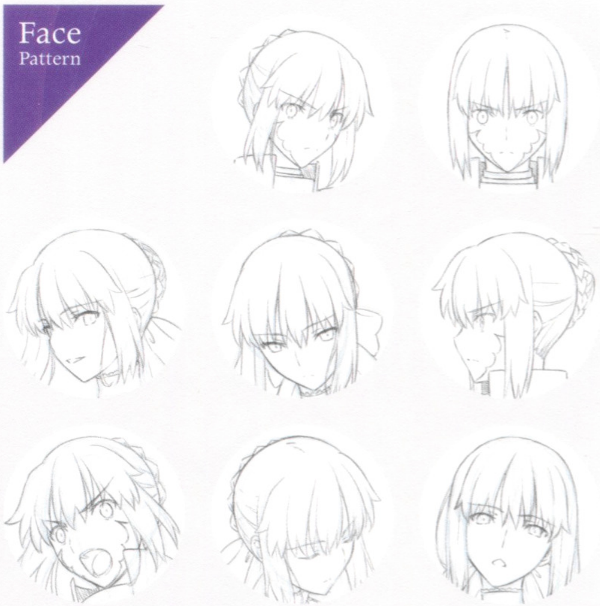
Profile

真名：アルトリア／性別：女性／身長：154㎝／体重：42㎏
特技：器械運動、密かに賭け事全般に強い
好きなもの：きめ細かい食事、ぬいぐるみ
苦手なもの：大雑把な食事、装飾過多／ CV：川澄綾子

「剣士」の英霊として召喚された少女。「最優のサーヴァント」と呼ばれ、魔力放出により並外れた身体能力を発揮でき、強力な対魔力をもつ。宝具「風王結界（インビジブル・エア）」により、風をまとった不可視の剣を振るう。その真の名を「約束された勝利の剣（エクスカリバー）」。彼女の真名は「アルトリア」、かの有名なアーサー王である。ただし、士郎が魔術師として未熟なゆえ、本来の実力を発揮できていない。

誰か、だと？　そんなもの、
見ればわかるだろう





SERVANT | Saber Alter

セイバーオルタ

Profile

柳洞寺での一戦で泥にのまれ、「この世全ての悪」に侵蝕されてしまったセイバーの姿。マキリの杯となった桜をマスターとしているため、無尽蔵の魔力を供給されている。そのため、「約束された勝利の剣」を無制限に撃てるという、正真正銘、最優のサーヴァントといえる。

Character Pick Up

闇に堕ちた騎士王

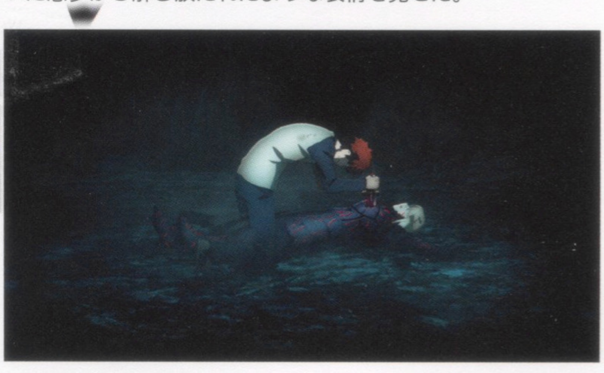
この状態のセイバーは、「善」から「悪」へと属性が反転しているが「秩序」は失っておらず、彼女の騎士王としての信念は揺らいでいない。また、彼女の宝具「約束された勝利の剣」も変貌しており、神々しい黄金色の極光から、まがまがしい漆黒の闇のような極光へと変化している。



Character Pick Up

士郎への記憶や想い

性格が変わってしまっただけで記憶が消えたわけではないため、元マスターの士郎との関係には思うところがあるようす。実際に1度目の対峙で手を下すことができたにもかかわらず、最後の忠告だと言い見逃している。そして、大空洞での戦いで士郎にとどめを刺される瞬間、彼女は「この世全ての悪」が見せていた悪夢から解き放たれたような表情を見せた。



Face
Pattern



私は、サクラを怪物にしたくはなかった



Character Pick Up

神話の怪物、石化の魔眼

「メドゥーサ」とは、ギリシャ神話に登場する蛇の怪物。彼女のもつ石化の魔眼「キュベレイ」は見たものすべてを石に変えてしまうという恐ろしい能力をもつ。英霊とは真逆の存在のはずだが、「かつて美しかったもの」として英霊の側面をもっていたことに加え、冬木の聖杯が歪んでいたゆえに召喚された。



Character Pick Up

貫いた桜への忠義

触媒を使わずにサーヴァントを召喚した場合、英霊はマスターと性質の似た存在が選ばれる。「いずれ怪物になり果てる運命」という縁が彼女と桜をつないだのだ。そのため、過保護ともいえるほどに桜の運命を案じており、桜を助けようとする士郎と共闘することになった。



SERVANT | Rider

ライダー

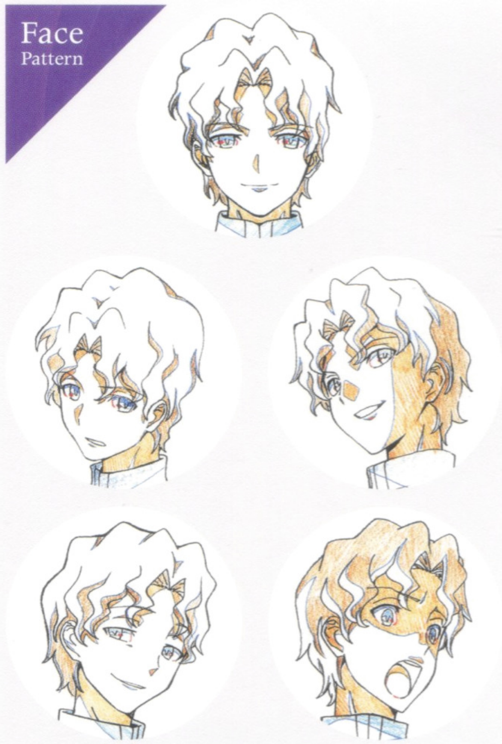
Profile

真名：メドゥーサ／性別：女性／身長：172㎝／体重：57㎏
特技：器械運動、乗馬、軽業、ストーカー／好きなもの：お酒、読書、蛇
苦手なもの：鏡、身体測定／CV：浅川悠

「騎兵」の英霊として召喚された妖艶な美女。慎二がマスターとなり使役していたが、本来のマスターは桜。バイザーの下には石化の魔眼を有しており、「騎英の手綱（ベルレフォーン）」というあらゆる乗り物を制御できる宝具を切り札とする。彼女の真名は「メドゥーサ」。本来、英霊として召喚されるはずのない反英霊なのだが、マスターである桜の本質に近しい存在として召喚された。



——じゃあいいよ。死んじゃえよ、お前



MASTER | Shinji Matou

間桐慎二

Profile

性別：男性／身長：167㎝／体重：57㎏
特技：名推理、捜し物／好きなもの：子犬、特権
苦手なもの：無条件で幸せな空気／CV：神谷浩史

桜の義兄で士郎の友人。文武両道で何をやらせてもそつなくこなし、甘いマスクで女子からの人気も高い。魔術の才能こそないものの、魔術師の名家・間桐家の血を引いていることを誇りに思っている。かつては優しい性格だったが、現在は士郎や桜と良好な関係とは言えない。

Character Pick Up

かつては良き友人

士郎とは中学生のときからの知り合い。当時、1日で終わらないような作業を頼まれた士郎を、ひと晩中そばで見ていたことが親交のきっかけだった。以降、何だかんだと行動をともにするようになる。しかし、第五次聖杯戦争が始まり、桜を起因とする争いが起こったことで、決定的に決別してしまう。



Character Pick Up

劣等感からの桜への虐待

「かわいそうな妹」だったはずの桜が魔術師の資質をもち、自分こそがいらない存在だったと知り、慎二のプライドは崩壊した。以降、劣等感から桜に対する虐待を行なうように。桜の代わりにマスターとして聖杯戦争に参加するも、すぐに敗退。そのいらだちを桜にぶつけた結果、最悪の事態を招いてしまう。



Face
Pattern





私は自分が恵まれているなんて
一度も思えたことなかったわ

Character Pick Up

凛の魔術と宝石魔法の秘儀

凛は「五大元素使い（アベレージ・ワン）」という稀有な才能をもつ魔術師。優秀な魔術師が２つもてばいいとされる属性を５つも有しているあたり、彼女の非凡さがうかがえる。また、一家に伝わる「宝石魔術」を得意とする。第二魔法の使い手キシュア・ゼルレッチ・シュバインオーグの名を冠する〝無限の並行世界から魔力を集める〟ことのできる魔術礼装「宝石剣ゼルレッチ」を切り札とするため、凛は士郎に投影させ、桜の待つ最後の戦いへと臨んだ。



Character Pick Up

〝魔術師〟と〝姉〟

宝石剣ゼルレッチを振るう凛は、「この世全ての悪」の無尽蔵の魔力をもった桜でさえ圧倒してみせた。しかし、〝魔術師として〟桜にとどめを刺すつもりだった凛は、最後の最後で気づいてしまう。〝姉として〟自分では桜を殺せない……と。彼女らしさが、この土壇場で発揮されてしまったのだ。



MASTER | Rin Tohsaka

遠坂 凛

Profile

性別：女性／身長：159cm／体重：47kg
特技：あらゆる事をそつなくこなし、ここ一番で失敗する
好きなもの：宝石磨き、士郎いじり
苦手なもの：電子機器全般、突発的なアクシデント
CV：植田佳奈

文武両道・才色兼備な士郎の同級生。魔術の名門で、冬木の管理者である遠坂家の現当主。聖杯戦争の勝利をめざすため、セイバーを呼び出そうとするも、その意図に反してアーチャーを召喚してしまう。めんどう見がよく、敵であるはずの士郎にも何かと世話を焼く。間桐に養子に行った実の妹・桜のことを気にかけている。

ついて来れるか



Face
Pattern



Character Pick Up

投影魔術の真髄

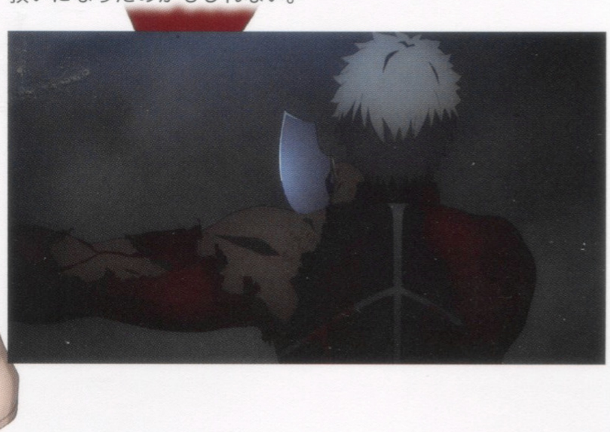
遠・近距離ともに隙のない戦いを見せるアーチャーだが、彼の本質は剣士でも弓兵でもない。その実は「剣」に特化した魔術師であり、それを極限まで鍛え上げた結果、あまたの武器を投影できる固有結界「無限の剣製（アンリミテッドブレイドワークス）」を完成させた。剣以外造れないわけではなく、その貯蔵には盾などの防具も含まれる。「熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）」もその一種である。「無限の剣製」は彼を英雄たらしめる魔術の最奥、ゆえに魔術でありながら宝具として扱われている。



Character Pick Up

アーチャーの残した〝遺志〟

最も合理的な判断だと、自分の左腕を移植することで士郎の命をつなぎ留めたアーチャー。聖杯を悪用されぬよう、マスターである凛を勝利に近づけるために取った、その場での最善策である。また、アーチャーは「桜だけの正義の味方」になると決めた士郎のことを、「自分とは完全に別の存在」と断じている。〝大切な人を救うために己の信念を曲げられる自分もあり得た〟ことは、理想を追い求めたすえに絶望してしまった彼にとって、救いになったのかもしれない。



SERVANT | Archer

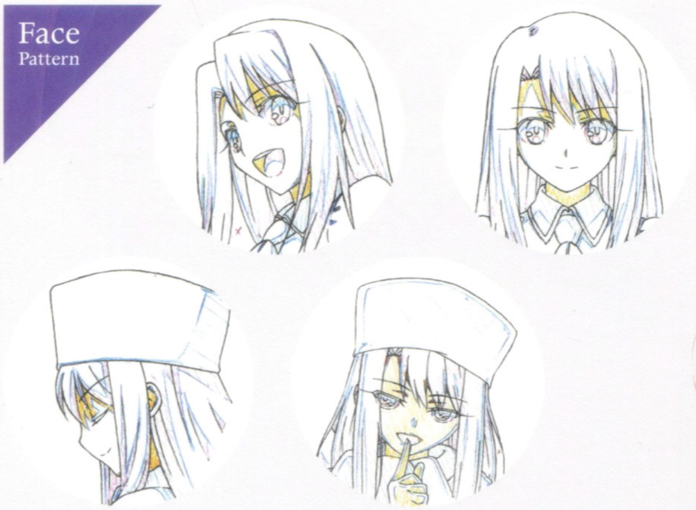
アーチャー

Profile

真名：エミヤ／性別：男性／身長：187㎝／体重：78㎏
特技：ガラクタいじり、家事全般／好きなもの：家事全般（本人は否定）
苦手なもの：正義の味方／CV：諏訪部順一

「弓兵」の英霊。アーチャーのクラスだが、投影魔術でつくり出す雌雄一対の剣「干将・莫耶（かんしょう・ばくや）」を用いた白兵戦を得意とする。凛が召喚したサーヴァントだが、記憶が曖昧だと言い、その真名や宝具を明かしていない。その正体は「英霊エミヤ」。〝正義の味方になる〟と願いつづけた衛宮士郎の成れの果て、彼がたどり得る可能性のひとつである。アインツベルンの森での戦いで自身の左腕を士郎に託し、彼の命をつなぎとめた。

Face
Pattern



好きな子のことを守るのは当たり前のことでしょ



Character Pick Up

妹のような、姉のような

士郎と出会ったばかりのころは彼のことを「お兄ちゃん」と呼び、外見と変わらぬ無邪気な少女のように接していた。しかし、戦いが進むにつれて、士郎を導くような言動とともに大人びた振る舞いを見せるようになる。それもそのはず、実はイリヤは切嗣の娘であり、関係的には士郎の義姉に当たる。ホムンクルスなので見た目ではわからないが、士郎よりも少しだけ年上。



Character Pick Up

アイツベルンの聖杯

イリヤは第五次聖杯戦争の聖杯の器としてつくられたホムンクルス。彼女の心臓を聖杯の本体とし、「天の衣（ドレス）」をその身にまとうことで、完全な聖杯の器として完成する。しかし、器として体を改造された結果、残りの寿命は1年にも満たないものとなってしまった。最後は大空洞での戦いで、崩壊を待つのみとなった士郎の魂を「第三魔法・天の杯（ヘブンズフィール）」によって不完全ながらに物質化し、救い出した。



MASTER | Illyasviel Von Einzbern

イリヤスフィール・フォン・アインツベルン

Profile
性別：女性／身長：133㎝／体重：34kg／特技：特になし
好きなもの：雪、シロウのエプロン姿／苦手なもの：寒いところ、猫／CV：門脇舞以

始まりの御三家のひとつ、アインツベルン家が聖杯戦争に送り込んだバーサーカーのマスター。彼女は錬金術によって生み出されたホムンクルス（人造人間）で、魔術的調整による規格外の魔力を備えている。少女のような無邪気さと残酷さ、そして達観した大人のような表情を見せることも。セラとリーゼリットという2人の従者がおり、身の回りの世話は彼女らに任せている。





Character Pick Up

ギリシャ神話、最大の英雄

ギリシャ神話の大英雄ヘラクレス。十二の難行を成し遂げたことに由来する宝具「十二の試練（ゴッド・ハンド）」は、ランクB以下の攻撃を無効化し、さらには命を失ったとしても11回まで蘇生されるというすさまじい能力。さらに「射殺す百頭（ナインライブズ）」という宝具をもつが、バーサーカーとして呼び出されたため使用不可。士郎はこの宝具を投影し「是、射殺す百頭（ナインライブズ・ブレイドワークス）」として使用した。



Character Pick Up

最強の味方は最悪の敵に

セイバーオルタとの戦いのすえに敗北し、聖杯の影に取り込まれてしまったバーサーカー。黒化しさらに狂暴性が増したバーサーカーは、イリヤを救出しにきた士郎に襲い掛かる。しかし、アーチャーの左腕により士郎が投影した「是、射殺す百頭」を受け、「十二の試練」を突破され消滅。消える直前、理性を取り戻したように「お前が守れ」と士郎に言い残し、聖杯戦争を退場することとなった。



SERVANT | Berserker

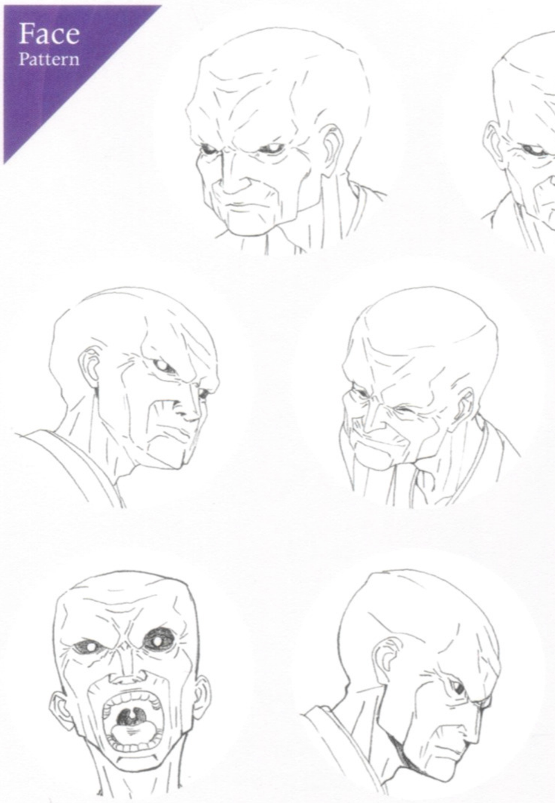
バーサーカー

Profile

真名：ヘラクレス／性別：男性／身長：253㎝／体重：311kg
特技：―（狂化しているためなし）／好きなもの：―（狂化しているためなし）
苦手なもの：―（狂化しているためなし）／CV：西前忠久

「狂戦士」の英霊。圧倒的な怪力と巨躯に加え、その姿に似合わぬ瞬発力をもつ白兵戦では最強のサーヴァント。その真名はギリシャ神話にて数々の功業を成し遂げた英雄・ヘラクレス。バーサーカーとして「狂化」のスキルが付与されたため、理性を失う代わりに全能力が底上げされている。そのため、マスターの魔力消費量は膨大だが、聖杯の器たるイリヤであれば難なく彼を使役することが可能だ。

Face
Pattern





さあ、その影を受け入れるがいい。桜よ！

Character Pick Up

蟲となり永らえた命

本名はマキリ・ゾォルケン。聖杯敷設の折、日本に根を下ろして以来「間桐」と名を改めた。延命のため肉体を蟲に置き換えているが、半年に一度肉体をつくり替えなければならないほどにその延命術は劣化しきっている。彼の本体となる刻印虫は桜の心臓に寄生させている。本来は〝すべての悪の廃絶〟という理想をもっていたが、永い時は彼の心を蝕み、ただ「生き永らえる」ということにのみ固執するようになってしまった。



MASTER | Zouken Matou

間桐臓硯

Profile

性別：男性／身長：145㎝／体重：43㎏／特技：虫・小鳥などの飼育、株式投資
好きなもの：できの悪い孫たち、悪だくみ／苦手なもの：太陽の陽射し
CV：津嘉山正種

慎二と桜の祖父にして、間桐家の当主。〝始まりの御三家〟のひとりであり、聖杯戦争におけるサーヴァントシステム、令呪の考案者である。延命に延命を重ねた結果、本来の「理想」をも忘れ、ただ生き永らえることを目的とした、人とは呼べない存在になってしまった。第五次聖杯戦争では、桜が「この世全ての悪」とつながったことをきっかけに、「不老不死」の願いを成就しようと暗躍する。

Column

聖杯戦争、始まりの御三家

第五次聖杯戦争からおよそ200年前、強い霊脈が流れる冬木市で最初の大聖杯敷設儀式が行なわれた。この儀式の根幹にかかわる３つの要素を提供したアインツベルン、マキリ、遠坂を指して〝始まりの御三家〟と呼ぶ。その目的は「根源への到達」で、それぞれが己の理想へと至るために聖杯を完成させた。しかし、聖杯によって「願いを叶える」ことができるのがひと組だけであると判明したため、今のような殺し合いによる戦争が発生することになってしまった。なお、聖杯が「この世全ての悪」に汚染されたのは第三次聖杯戦争でのことである。



白き聖杯は
逃がさぬ。
私にも、叶えたい
願いがあるのでな

Face Pattern





Character Pick Up

闇に生きた暗殺教団の教主

彼の真名はハサン・サッバーハ。これは名前ではなく称号のようなもので、とある暗殺教団の教主「山の老翁」のひとりである。平凡な暗殺者であった彼は〝偉大な者として名を残す〟ために己の体を改造し、右腕に魔神を宿すことで暗殺者の頂点へと成り上がった。しかしその結果、顔をそぎ落とし無貌となった彼は何者でもなくなってしまう。ゆえに彼の願いは「みずからの顔を取り戻し、ひとりの人としてその名を残すこと」である。



Character Pick Up

謀略にたけた暗殺の達人

正面からの戦闘ではほかのサーヴァントの足元にも及ばないアサシンだが、罠や誘導による謀略を駆使してほかのクラスを翻弄する。投擲剣「ダーク」による牽制で相手の動きを制限し、誘い出した絶好の機会に一撃必殺の宝具「妄想心音(ザバーニーヤ)」をたたき込む。この戦法で自身に勝る英霊を多く討ち取っている。暗殺者の性質上、マスターに絶対の忠誠を誓っており、仕える者としては随一の優秀さをもつ。



SERVANT | True Assassin

真アサシン

Profile

真名：ハサン・サッバーハ／性別：男性／身長：215㎝（身体改造分含む）
体重：62㎏／特技：隠密、忍耐、スリ
好きなもの：自分用のダーク（投擲用）、忠義、寝正月
苦手なもの：自分以外／CV：稲田徹

「暗殺者」のサーヴァント。白い髑髏の仮面と黒い布切れをその身にまとっている。キャスターがイレギュラーな「アサシン」を召喚したため、サーヴァントとしての枠を奪われていたが、本来召喚されるのは彼であり、臓硯の変則召喚のため知性が低下した状態で召喚されてしまう。しかし、「自己改造」のスキルでほかのサーヴァントの霊核（心臓）を取り込むことにより、自身の能力、精神を強化していく。また「気配遮断」などの暗殺に特化したクラス別能力を有している。



ああ、こいつは…
最悪の展開だな

「槍兵」の英霊。セイバー、アーチャーと並び「三騎士」と称されるクラス。綺礼のサーヴァントとして活動する。今回の聖杯戦争では真アサシンに敗戦し脱落した。

SERVANT | Lancer

ランサー

Profile

真名：クー・フーリン
性別：男性／身長：185cm／体重：70kg
特技：魚釣り、素潜り、山登り
好きなもの：気の強い女、無茶な約束
苦手なもの：回りくどい方針、無茶な約束／CV：神奈延年

Character Pick Up

侠気あふれるケルトの大英雄

真名はケルト神話の大英雄クー・フーリン。聖杯戦争に参加しているが、彼に叶えたい願いはなく、「強者との戦い」を求めて召喚に応じている。めんどう見がよく忠義に厚い性格だが、戦闘においては冷徹な一面を見せる。宝具「刺し穿つ死棘の槍（ゲイ・ボルク）」は因果逆転の呪いを用いた必殺必中の一撃だ。



SERVANT | Gilgamesh

ギルガメッシュ

Profile

真名：ギルガメッシュ／性別：男性
身長：182cm／体重：68kg／特技：お金もち／好きなもの：自分、権力
苦手なもの：自分、蛇／CV：関智一

Character Pick Up

もうひとりのアーチャー

本来なら前回の聖杯戦争の終了とともに消滅しているはずの先代アーチャー。傲岸不遜な暴君だが、「すべての民は王のもの」という考えをもつ生粋の王者。一般市民の無差別捕食を始めたことを見かね、小聖杯である桜を一度は殺害するも、予想外に侵蝕が進み蘇生した彼女に捕食されてしまう。





猶予は終わりだ。
せめてもの慈悲と知れ

前回の第四次聖杯戦争で現界したアーチャーであり、10年以上現世にとどまっている。正体は人類最古の英雄ギルガメッシュ。この世すべての宝具の原典をもつため、あらゆる英霊にとって最悪の敵。

MASTER | Souichirou Kuzuki

葛木宗一郎

Profile
性別：男性／身長：180㎝／体重：70㎏／特技：格闘技
好きなもの：特になし／苦手なもの：特になし
CV：てらそままさき

士郎たちの通う学園の教師。寡黙な性格とはうらはらに、まじめな生徒ほど評判がいい。本来のマスターを殺害して消滅しかけていたキャスターと契約し、聖杯戦争のマスターとなる。

Character Pick Up

隠された過去をもつ寡黙な教師

柳洞寺に居候し、一成からも良く慕われている。過去にはある組織に、使い捨ての暗殺者として訓練されていた過去をもつ。一度きりの不意打ちに限るが、サーヴァントさえも圧倒する暗殺拳の使い手。同じ暗殺者である真アサシンには太刀打ちできなかったものの、その生命力の高さに驚かれている。



皆とここにいろ



Character Pick Up

悲運に翻弄された王女

真名はギリシャ神話に登場するコルキスの王女メディア。女神ヘカテから魔術を授かった神代の魔術師。女神アフロディテの呪いによって英雄イアソンに恋をし、彼のためを思って数々の裏切りと殺人を繰り返し、魔女と憎まれ、イアソンにすら裏切られた。神々に翻弄された彼女だが、葛木との出会いは大きな安らぎになった。



SERVANT | Caster

キャスター



おまえ！本来のアサシンか！

Profile
真名：メディア
性別：女性／身長：163㎝
体重：51㎏／特技：奸計、模型づくり
好きなもの：寡黙で誠実な人、
かわいらしい服と少女
苦手なもの：筋肉ダルマ
CV：田中敦子

本来は別の魔術師に召喚されていたキャスター。みずから本来のマスターを殺害し、マスターを失ったことで消滅しかけたが、偶然出会った葛木と契約を結ぶ。以降は柳洞寺を拠点としていた。真アサシンによって葛木を人質にされ、殺害された。

SERVANT | Assassin

アサシン

Profile
真名：佐々木小次郎
性別：男性／身長：176㎝／体重：63㎏
特技：剣
好きなもの：花、鳥、風、月
苦手なもの：特になし／CV：三木眞一郎

柳洞寺の山門で番人を務めるアサシン。サーヴァントによって召喚されたサーヴァントというイレギュラーな存在であり、それゆえに「山門から離れられない」などさまざまな制約がつきまとう。

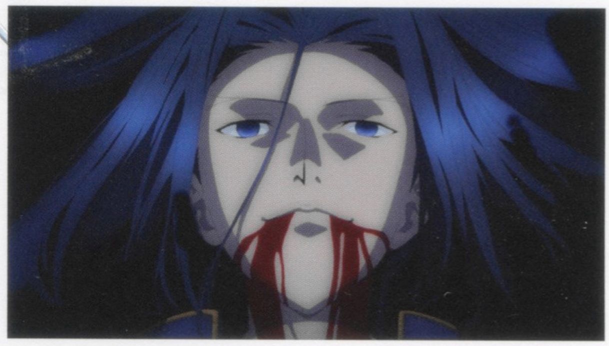


…よもや、蛇蠍魔蠍の類とは…

Character Pick Up

偽りのアサシン、佐々木小次郎

真名は佐々木小次郎。剣豪・宮本武蔵のライバルとして名高い剣客だが、このアサシンのもととなったのは過去の名も知れぬ誰か。キャスターが反則で召喚したサーヴァントのため、臓硯によってその穴を突かれ、真アサシンの媒体にされて腹を食い破られた。



Taiga Fujimura

藤村大河

Profile

性別：女性／身長：165cm／体重：53kg
特技：剣道、自堕落、不思議空間
好きなもの：万物すべて
苦手なもの：ライオン
CV：伊藤美紀

穂群原学園の英語教師であり、幼いころから士郎を見守っていた姉貴分。弓道部の顧問も担当しており、生徒からも慕われる良き教師だが、プライベートでは士郎たちに家事を任せっぱなし。



だから、桜ちゃんは士郎の側にいてあげてね

Character Pick Up

士郎を気遣う、困った姉貴分

大河と士郎は、彼の養父・切嗣が冬木に居を構えたころからのつきあいで、切嗣に対してほのかなあこがれを抱いていた。そのため、士郎とは実の姉弟のように気さくな間柄で、士郎の前ではぐうたらな姿を見せる。その実、士郎のことをいつも気遣っており、罪悪感に苦しむ桜を優しく励ます人格者でもある。



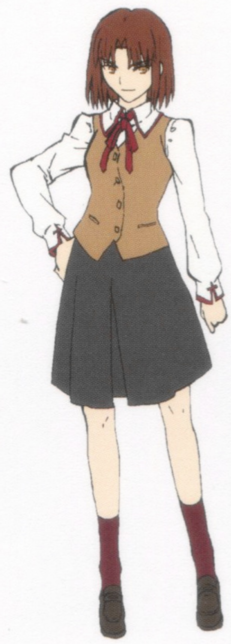
Character Pick Up

文武両道な桜の先輩

「美人は武道をしていなければ」という哲学のもと、弓道部の主将を務めるほどの実力者。それ以外にも武芸百般の腕前で、特に薙刀を得意とする。作中ではライダーに襲われて意識不明になるが、命に別状はなかった。以来、ライダーには何かと気に入られているが、彼女自身は苦手としている。



ねえ君！ 弓道部に興味ある!?



Ayako Mitsuduri

美綴綾子

Profile

性別：女性／身長：162cm／体重：50kg
特技：武芸全般
好きなもの：テレビゲーム全般
苦手なもの：碁、将棋
CV：水沢史絵

士郎にとっては友人であり、凛にとっては親友で良きライバル。そして桜にとっては頼れる先輩。そんな彼らの日常を体現する人物。桜を弓道部に誘ったのも彼女。

Issei Ryudou

柳洞一成

Profile

性別：男性／身長：170cm／体重：58kg
特技：座禅、空手
好きなもの：詰め碁、クロスワード
苦手なもの：女性、流行もの
CV：真殿光昭

士郎たちの通う穂群原学園の生徒会長。実直な好青年で、生徒からの信任も厚い。士郎とはよく昼食をともにする友人。ただし凛とは犬猿の仲で、しばしば舌戦を繰り広げることも。



拙僧は修行中の身ゆえ、そこまでの肝の太さはもっておらん

Character Pick Up

士郎にとって気の置けない友人

柳洞寺の住職の息子であり、自身のことを「拙僧」と言うなど独特の言葉は寺育ち由来。士郎には雑用をよく頼む一方で、慎二にぞんざいに扱われても気にしない士郎の代わりに怒りを示す場面も。寺の居候である葛木宗一郎を「宗一郎兄」と呼んでよく慕っている。




Master
Works



ニュータイプ 2017年12月号　　イラスト：武内崇　彩色：下越



ニュータイプ2016年6月号
原画：加藤やすひさ
仕上げ：松岡美佳
背景：竹内香純
デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2017年2月号
原画：三井ありさ
背景：海老沢一男
仕上げ＆デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2017年7月号
原画：佐藤哲人
背景：樺澤侑里
仕上げ＆デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2017年8月号
原画：菊池隼也
背景：矢中勝
仕上げ：松岡美佳
デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2017年9月号
原画：山本千絵、原成美
背景：海老沢一男
仕上げ：中田布美子
デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2017年10月号
原画：藤本典子
仕上げ：永井由香
デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2017年11月号表紙　原画：須藤友徳　仕上げ：松山静香　デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2017年11月号
原画：島袋リカルド
仕上げ＆デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2017年12月号
原画：三井ありさ
仕上げ＆デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2018年9月号
原画：梅田遥加
仕上げ：松岡美佳
デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2018年10月号
原画：川上真菜
仕上げ：松岡美佳
デジタルワークス：ufotable

ニュータイプ 2018年11月号
原画：大久保義之
仕上げ：松山静香
背景：衛藤功二
デジタルワークス：ufotable





ニュータイプ 2018年12月号
原画：野村慎太郎
仕上げ：松岡美佳
背景：樺澤侑里
デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2019年1月号
原画：藤原将吾　仕上げ：松岡美佳　デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2018年6月号
原画：浦田かおり　仕上げ：松岡美佳
背景＆デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2019年2月号　原画：小林友衣　仕上げ：東濱彩子　背景＆デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2019年2月号表紙　原画：須藤友徳　仕上げ：松岡美佳　着物柄テクスチャ：鬼頭裕子　デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2019年2月号付録　原画：武内崇　彩色：下越

ニュータイプ
2019年10月号
原画：山崎美紀
仕上げ：松岡美佳
背景&デジタルワークス：ufotable





ニュータイプ 2019年11月号
原画：山崎美紀
仕上げ：松岡美佳
デジタルワークス：ufotable

ニュータイプ 2019年12月号
原画：山崎美紀
仕上げ：松岡美佳
デジタルワークス：ufotable





ニュータイプ 2020年1月号
原画：濱咲世
仕上げ：松岡美佳
背景：樺澤侑里
デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2020年2月号
原画：塩島由佳
仕上げ：牛尾友里恵
デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2020年3月号
原画：野村慎太郎
仕上げ：高嶺美夏子
背景＆デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2020年5月号表紙　原画：須藤友徳　仕上げ：松岡美佳　背景：衛藤功二　デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2020年4月号
原画：山崎美紀
仕上げ：岡田早代
背景：Cre-p
デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2020年5月号
原画：山崎美紀
仕上げ：松岡美佳
デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2020年10月号
原画：田中敦士
仕上げ：松岡美佳
デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ 2021年4月号　原画：渥美智也　仕上げ：松岡美佳　背景：陳堃　デジタルワークス：ufotable

3本の「映画」体験をめざして、重ねた試行錯誤の日々



監督／キャラクターデザイン／総作画監督

須藤友徳

Tomonori Sudo

[Profile] 神奈川県出身。ufotable所属。アニメーター、アニメーション監督。「住めば都のコスモス荘 すっとこ大戦ドッコイダー」からufotable作品に参加。同人活動時代からのTYPE-MOONファンで知られており、劇場版「空の境界」でキャラクターデザイン、作画監督を担当。武内崇のキャラクター原案をアニメとして再現する。「Fate/Zero」第5話で初の絵コンテ、演出を担当。劇場版「空の境界 未来福音」にて初監督を務める。

「Fate/stay night」は登場人物のさまざまな側面が描かれる

——原作ゲーム「Fate/stay night」は'04年の発売から現在まで長く愛される作品となりました。その作品の最終ルート［Heaven's Feel］（以下、［HF］）のアニメ化を終えられて、今はどんなお気持ちですか。

須藤　僕は、奈須（きのこ）さんの文章と武内（崇）さんの絵が好きだったんです。「Fate/stay night」を初めてプレイしたときの印象や感動したときの気持ち、おもしろさを感じたことを多くの人に伝えたいと思っていました。じゃあ、それをどう表現したら伝わるんだろうとずっと考えてきたんです。今回、こういう機会をいただけたのはありがたいなと思っています。本当に好きな作品をアニメにできて嬉しかったです。

——今回の［HF］のアニメ化では、須藤監督はみずから監督に立候補されたそうですね。

須藤　「Fate/stay night [Réalta Nua]」(PlayStation® Vita版)のオープニング映像をつくったあとに、「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」（以下、［UBW］）のアニメ化を進めていたときにあわせて［HF］の映像化も検討していたんです。そのときに「もしufotableが［HF］をやるんだったら僕が監督をしたいです」とプロデューサーに言いました。原作のどのシーンを取捨選択するかという責任を背負おうと思ったんです。監督に立候補した当時の自分に、実際にやってみるとどれだけ大変かを言ってやりたい気持ちもあるんですけど（笑）。でも、この大変さを知っても、監督をしていただろうなとは思います。

——今回、3本の映画の監督をしてみて、どんな感想をおもちでしたか。

須藤　これまでは作画監督やキャラクターデザインという立場でTYPE-MOON作品にかかわってきて、主に作画面を担当していたんです。なので制作中は作画のスタッフとやりとりをしていたんですが、「空の境界 未来福音」（'13年）で監督を初めてやらせていただいて。作画とは違うセクション……撮影、美術といったスタッフへ自分のイメージを伝えるということに向かい合ったんです。当時は演出の恒松（圭）さんと話をしながら、それぞれのセクションとやりとりしていくことを覚えていった感じがあるんです。そこからの［HF］でしたし、ufotableのスタッフは、これまでも何作もいっしょにやってきた仲間たちだったので、これまでやってきた「あの作品のあの感じ」という共通の引き出しみたいなものがあって。監督初心者としては恵まれた環境でつくらせてもらえたなと思います。

——原作の［HF］のアニメ化について改めておうかがいしたいと思います。原作の［HF］は壮大な物語であり、膨大なテキスト量があります。この作品をどのように3本の映画にしていこうとお考えでしたか？

須藤　第一章の制作に入る前に、原作ゲームの



テキストを読みながら、「原作のこのシーンは、映画でこういう意図でつくりたい」と「覚え書き」をつくったんです。でも、実際にやってみると、TYPE-MOON作品は膨大な設定があって、3本の映画に収めるには、原作の要素が多すぎるんです。そのなかから「キャラクターの感情」だけはちゃんと説明しようと。「このシーンはこうすると、キャラクターの感情が出せる」だろうと、「覚え書き」にまとめていきました。シナリオ制作や絵コンテ作業をしていくうちに「ここは削っても大丈夫」とか「ここはシーンを飛ばしたほうが気持ちがいいだろう」とか「ここは見せないほうが視聴者に想像の余地が出る」といったところがどんどん見えてくるんです。「覚え書き」の段階でやりたいことをまとめていたから、うまく削ることができたのかなと思います。

——「覚え書き」にはキャラクターたちのなかにある相反する2つの側面がそれぞれメモされていますね。

須藤　そうですね。衛宮士郎にとっての「理想と現実」、間桐桜にとっての「あきらめと覚悟」。遠坂凛にとっての「魔術師の自分と、姉としての自分」。[HF]には、そういった2つの自分があるので、そこは「見せ場」として描きたいなと思っていました。

——シナリオ作業や絵コンテ作業にあたって、須藤監督がいちばん相談した方はどなたでしたか?

須藤　シナリオに関してはプロデューサーですね。絵コンテを描いているときは、恒松さんです。恒松さんは「映画としてどうなのか」という意見をくれるんです。あと、絵コンテを最初に見るのは制作進行なので、制作に「どう?」って聞いたりもしていましたね。

——須藤さんの絵コンテはとても緻密で情報量が詰まっています。どのように絵コンテを描かれていかれたのでしょうか。

須藤　まずシナリオを見ながら、自分にしかわからないような雑な絵で何ページも描いていくんです。このときは、アタリ(ラフな絵)とアイレベル(カメラの目線の高さ)くらいをさくっと描いて、そこから線を入れていくという感じでした。清書するときに違和感があるときは、流れがうまくいっていないということだろうなと。清書をしているときに、カメラ位置をもうちょっと引いたほうがいいかなと、レイアウトを意識して描いている感じがありました。

——須藤監督は総作画監督としても[HF]の絵づくり全般、キャラクターの表情全般を管理されています。[HF]の絵づくりはどのように考えていましたか。

須藤　[HF]の制作をする前に、TVシリーズ[UBW]を制作していたおかげで、キャラクターと接する時間が長く取れたんです。そういう意味では、僕だけでなくスタッフを含めて、良かったなと思いました。キャラクター作画の基本がすでにできているので、どんなアレンジをするか、どんな注意点があるか、そういった手探りをする時間をひとつ飛ばせたというのは大きいなと。それぞれのシーンに合わせた、いい表情変化をみんなが描いてくれたので、そこはとても助かりました。作画としては、これまでの「劇場」的な作画はしていないんです。「TVシリーズよりも、陰影を濃くしてリアルに描かなきゃいけない」みたいなことは考えていませんでしたね。そういうことには、こだわらず。武内さんのキャラクターをレイアウト(構図)に収めて、撮影さん美術さん仕上げさんに「空気感」をつくることをお願いしていました。

——長編シリーズの初監督ということで苦労したことはありましたか?

須藤　やっぱり3作をつくるというのは大変でしたね。時間との戦いになりました。制作を進めていると、どうしても筆が進まないときが出てきてしまうので、そうなると作業工程の後半を担うスタッフがいちばんつらい。そういうところでは迷惑をかけたなと思っています。それぞれに関して言うと、第一章のときは「『映画』をつくらなくちゃいけない」というある種の強迫観念がありました。どうしてもストーリー全体の序盤を切り取らなくてはいけないので、それをなんとか2時間の「映画」にしなくちゃという意識が強かったです。あちこちに工夫を凝らした気がします。お客さんが「これは映画だな」という感覚をもっていただけたら嬉しいなと思っています。第二章以降はイベントごとが強いので、そちらで見せることができるという、ある種の安心感がありました。第一章でつくったレイアウトや素材を使うこともできたので、実制作はかなり順調に進んだと思います。

——須藤監督にとって、「映画」とはどんなものを指すのでしょうか。

須藤　僕がどちらかというとみんなに「映画って何?」と聞いて回っていましたね。人によって「映画観」が違うので、その意見を聞いて、いろいろと考えていた感じがあります。今回はやっぱり音楽にすごく助けられたという感じが大きいです。音楽が付くと「作品の空気」をつくってくれる。第一章のアバンは、音楽なしにしようというプランもあったんですが、音楽を付けたことで、はっきりとした「空気感」ができたと思っています。梶浦(由記)さんには助けていただきました。

2人の時間を切り取るように見せたかった第一章

——改めて'17年10月14日に公開された、劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」I.presage flower（以下、第一章）を振り返っていただきたいと思います。第一章をどんな映画にしようとお考えでしたか。

須藤　第一章は冒頭で「映画としての空気」をつくろうと考えていました。「士郎と桜、この2人の話なんですよ」ということをお客さんに伝えたいと思っていました。

——第一章は聖杯戦争の1年半前の夏から物語が始まりました。現実では語られていなかった前日譚を入れたのはなぜだったのでしょう？

須藤　原作ゲームは、セイバーを召喚する2日前くらいからですよね。そのセイバーを召喚する3日目までに選択肢があってそれで桜ルートが確定するわけですけど、（劇場版の）士郎がその桜ルートが確定する選択肢を選んだように見せるには、その前の時間から描かないと、お客さんには伝わらないだろうなと思ったんです。そこで今回は、1年半前の士郎と桜の出会いから描くことにしたんです。もちろん、ストーリーの途中で回想シーンを入れて、士郎と桜の出会いのシーンをそこで描くという表現方法もあるんですけど、回想シーンにすると、キャラクターの目線を通すことになってしまうんですよね。そのうえで、回想シーンを入れた理由が必要になる。そういうことではなくて。お客さんに、キャラクターといっしょに「この時間を体験してもらいたい」と思っていたんです。

——この第一章をご覧になった奈須きのこさんは「日本映画のようだった」とおっしゃっていましたね。カメラをフィックスにして、じっくりと描くことで「時間」が感じられました。

須藤　その時間を「切り取る」ように見せたかったんです。2人の出会いを、ある種の「のぞき見」をしているように体感してほしかった。それでカメラをなるべく動かさず、じっくりと描きました。

——実際に第一章を制作してみて、ポイントになったことは何だったと思いますか。

須藤　やっぱり難しかったなと思うのは、原作ゲームの構成をアニメに置き換えることです。原作ゲームでは「昼パート」で日常生活を送って、「夜パート」で（敵マスターとサーヴァントを）探索するという流れがあって。それをそのまま映画に置き換えて、ひとつのイベントを終えたら寝て、翌日を迎える……という繰り返しにするのはちょっと回りくどい。見ている人に違和感を抱かせずに、どんどんとイベントを起こすような流れをつくっていきたいなと。そこで第一章ではひと晩でバーサーカーと戦って、ライダーと戦うという構成にして、そこに違和感を抱かせないような流れをつくるために、シーンの順番を入れ替えたりしながら試行錯誤していきました。

——完成した第一章はボリュームも盛りだくさんの内容になっていました。

須藤　制作中から「一本の映画の尺のなかでは、描けることが本当に少ない」と言われていたんです。「空の境界 未来福音」を監督したときも、その感覚はありました。だからこそ、見せたいものを際立たせることができた映画は「いい映画」なんだなと。それが今回できたのかどうかはわからないのですが、そういう気持ちがありました。

第二章では何かが壊れるような怖さをめざして

——続く劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」II.lost butterfly（以下、第二章）は'19年1月12日に公開されました。こちらは第一章と比べて、どんな「映画」にしようとお考えでしたか。

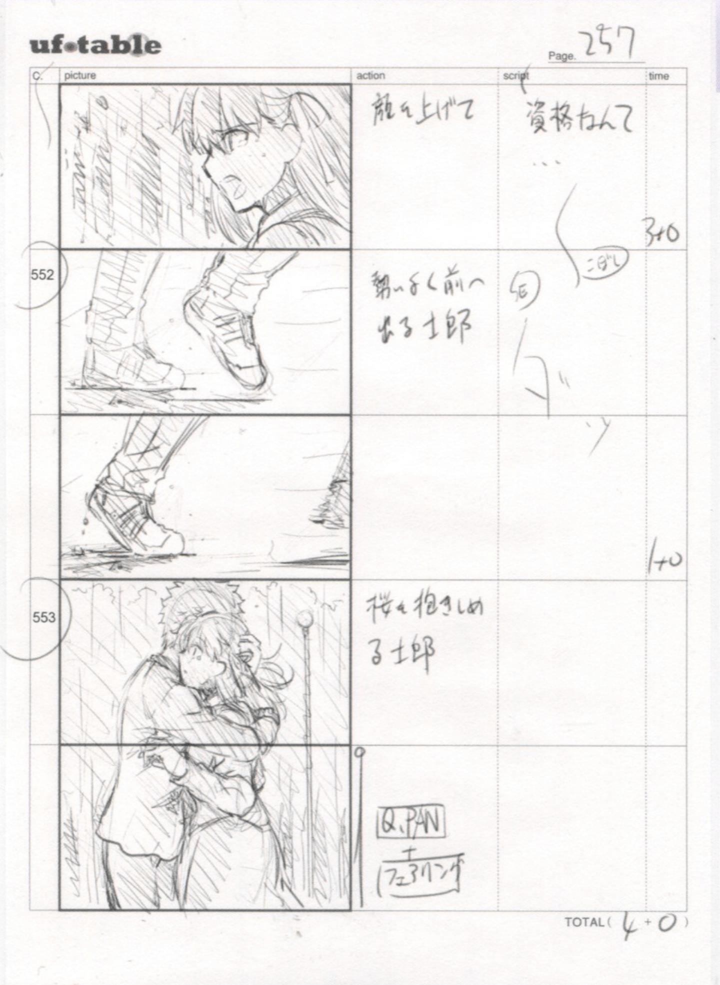
須藤　「ホラーテイスト」みたいな要素は意識していましたね。第一章のときは「乾いた怖さ」「さみしい怖さ」を予感させていましたが、第二章は「何かが壊れる怖さ」を描いています。直接的に壊れてしまうような怖さを意識していました。

——士郎の心象風景などもふんだんに盛り込んで。第一章の引き算から第二章は足し算に方向転換した印象がありました。

須藤　とくに士郎は感情を説明するために、イメージシーンを多用するようにはなっていました。たとえば皆さんから「鉄心エンド」と呼ばれている士郎であるとか。第一章の士郎は「この町で何が起きているんだ」と戸惑いながらも、「俺は切嗣のあとを継いで正義の味方になるんだ」と思っているんです。でも、そんな士郎が第二章では恐怖を覚えていて、畳み掛けるようにエスカレートしていく。この流れは「覚え書き」で全体の構成を書いているときから、2人を追い詰めていく展開にしようと考えていました。どんどん逃げ道をふさいでいくことによって、士郎の心の奥底にある気持ちを吐き出させようと。

——第二章では雨の中で士郎が桜を受け入れる、原作ゲームでも名シーンと名高い「レイン」が登場します。このシーンは、'14年に［HF］の映画化が発表された「Fate Project 最新情報発表会」でも一度お目見えしていますね。当時はティザー映像なので、今回の本編映像とはまったく違うものでしたが。

須藤　当時はイベント（発表会）の演出を伺って、イベントの最後にサプライズとして［HF］が発表されると聞いていたので、1カット目から［HF］であることがバレるのはおもしろくない。そこで寺尾（優一）さん（撮影監督）に「UBW」の予告編などで印象的に使っていたチェスのコマを反転させて、ノイズを入れることで不穏な雰囲気を出せたら」とお願いしました。そうやって数カット積み重ねて「これは何だろう？」とお客さんが思いはじめたときに、パッと［HF］であることがわかるようにしたかった。そこで［HF］のなかで最も印象深い「レイン」のシーンを使うのがいちばんいいなと思ったんです。絵コンテを最初に描いたときに、雨のシーンだけになったので、撮影さんや音響



のスタッフには「ずっと雨をふらせてください」とお願いしました。

――そこから第二章本編の「レイン」では、どのように見せていこうと考えましたか。

須藤　本編の「レイン」のシーンは、セリフ量が多いシーンなんです。そこでシーン全体で「桜が気持ちをぶつける」「士郎の内面のモノローグを入れて」「ためて」「桜の感情を爆発させて」「士郎が抱き締める」というリズムを意識して、見ていて気持ちいい流れをつくろうと思っていました。その流れに合わせて、士郎がどんどんと桜に近づいていくカットにグッと作画のカロリーを集中させて。うまくメリハリをつけていきました。絵コンテ作業としては、最初に流れで描いたものがいちばん良かったと思います。もちろん数カット前後の入れ替えはしたんですけど、それでも最初にアタリとしてガーッと描いたものがいちばんでした。シーンの流れが良いときは、絵コンテもうまくいくものなのだろうと感じていました。

――その後、士郎と桜が結ばれるシーンも描いていらっしゃいます。

須藤　最初から「やりますけど、いいですよね？」くらいの気持ちでいたので、絵コンテも迷うことなく「これくらいなら、いいですよね」くらいの感覚で描いていました。昨今の映画のレーティングだと、ラブシーンよりも残酷描写のほうがナーバスだという印象があったので、ラブシーンについてはそれほど迷うことはなかったと思います。

――第二章で須藤監督がポイントだと思っていたところは？

須藤　桜の「夢」ですね。

――桜が、童話のような世界に現われる。でも、それは彼女の「夢の世界」で、現実では……というシーンですね。

須藤　「夢」がメインというよりは、ギルガメッシュと桜の決着をどのように見せるのがいちばんいいだろうかと。そういうことを考えて、桜の「夢」のシーンを考えたんです。もともとの原作ゲームのテキストには「怖さ」があって、その「怖さ」の正体がわかったときに「はっ」となる驚きがある。それを映像で見せるにはどうしたらいいだろうと。そのまま文字を映像に置き換えるのも違う。原作ゲームのテキストを読んだときの、プレイヤーの気持ちを再現しないといけないと思っていました。

――そこから間桐桜はどこまでも堕ちていくことになります。

須藤　そうですね。第二章は映画を見終わったあとに「落ち着かない感じ」になる。整理がつかなくなる結末になるだろうなと思っていました。でも、こういう感覚も「映画」だと思うんですよね。「うわー、何だろうこれ」ともやもやとして、「何か吐き出さないとどうにかなっちゃう！」という感覚が得られるのも、「映画」の視聴体験のひとつでもあると思うので、そういう感覚を味わってもらえたら嬉しいです。

桜に全部を吐き出させたいと思った第三章

――劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］III.spring song（以下、第三章）は'20年8月15日に公開になりました。当初は'20年3月28日、桜の季節の公開日でしたが、コロナ禍により映画館が一部休館となり、公開日を数回にわたり延期を重ね、ようやく公開されることができました。このご感想はいかがでしたか。

須藤　第三章の納品が終わってから、公開延期が決まったんですよ。1週間早く延期が決まったら、納品を遅らせることができたのに、とは思いましたけど(笑)。でも、僕自身は延期になっても、それほどショックはなかったんですよね。むしろ、変なタイミングで公開して、作品が悪者になってしまうのは絶対にやめてほしいとお願いしていました。

――もし納品されていなかったら、公開まで修正作業をするつもりはありましたか？

須藤　ははは（笑）。それはどうでしょうか。実は、完成してから公開までの時間がたくさんあったので、第三章はかなり自分でも見直す機会をもつことができました。感情の流れはうまくいっているかなと何度も確認して。もちろん、気になるところがあっても納品したので直すことはできなかったのですが、自分としては思い入れが強くなりましたね。こういったことは第

一章や第二章ではなかったことなんです。第一章や第二章は納品したらすぐに公開していましたから、そういう時間をもつことができなかったんですね。そういう意味でも第三章はいちばん見た作品だと思います。本当に何度も何度も見直しました。

――第三章はどんな映画にしようとお考えでしたか。

須藤　第三章では主人公の士郎をカッコよく描こうと思っていましたね。桜にも、ここで全部を吐き出させて、ちゃんと歩いていってほしいなと。そういった一面はしっかりと描こうと意識していました。作画面でいうと、「二号影」（影色よりもさらに濃い影）を付けています。第二章で恒松さんの演出パートの影の入れ方がすごく良かったので、第三章ではそれを参考にしようよと。各演出さんに「二号影の入れ方」をプリントをつくって渡しましたね。

――恒松さんは第二章では「レイン」のパートを演出していましたね。

須藤　そうですね。恒松さんはライティングを駆使する方なので、「ここに二号影を入れよう」と細かい調整をされていたんです。そこを参考にして、第三章でポイントポイントでうまく描き込む形にしていきました。陰影をしっかりと付けることで、（キャラクターの表情が）わかりやすくなるんですよね。影が多ければいいというものでもないとは思っているんですが、今回はそのやり方をやってみようと考えていました。

――第三章のオープニングは言峰綺礼の言葉とともに、これまでの物語が影絵のようなかたちで描かれます。こういった演出はどのような狙いで考えたのでしょうか。

須藤　演劇的にしたいという意識がありました。ここから「幕が上がる」というのをちゃんとやりたいなと。映画の入りっていうのは「ここですよ」と見得を切るような、バシッと決めてあげるとお客さんも入りやすいと思っていたんです。

――『HF』では第一章から第三章まで、それぞれにMパートと呼ばれるアクションシーンがありました。ここは『UBW』監督の三浦貴博さんが絵コンテ・演出を担当されているそうですが、須藤監督とはどんなやりとりをされていたのでしょう。

須藤　最初にシナリオでシーンの流れを決めたあとは、完全に三浦さんにお任せしています。こちらとしては、シーンの方向性をお伝えするだけで、あとはでき上がるのを待つだけでした。三浦さんにお任せしておけば、すごいものが上がってくる。Mパートの映像が上がってくると、僕自身もガッと心拍数が上がるんですよね。三浦さんに『HF』へ参加していただけて本当にありがたかったです。

――作画面も含めて、キャラクターの表情や感情描写で力を入れたところはどんなところでしたか。

須藤　第三章ではセイバーオルタが仮面をつけていないんですが、表情をほとんど変えないんです。逆にライダーは顔をマスクで覆っていながらも、表情が豊かになる。そういった違いは意識していました。

――そういった表情面は、絵コンテのみならず、総作画監督修正でも調整されていくのでしょうか。

須藤　そうですね。今回は総作画監督だけでなく、自分が作画監督をしたカットもありました。とくにエピローグはキャラクターの表情も含めて、自分でかなり調整しています。ただ、これまでは総作画監督として表情に手を入れていたのですが、作画監督となるとペン先が戸惑ってしまって。自分でもうまくいっているんだろうかと思いながら描いていました。

――最後は自分の筆で締めくくりたい、といったお気持ちはありませんでしたか？

須藤　そういう「我みたいなもの」はどんどんなくなっていきましたね。『空の境界』のときは作画監督だったので、このカットは自分でやるからと言って、カットを抱えてしまうことがありましたが、監督という立場になると「いい形で完成する」のがいちばんの目的になるんです。だから、自分が描きたいという小目的はあと回しになる。監督をやりながらも、原画をやりたいというような、2つの仕事を抱えるつもりにはなりませんでした。

――須藤監督は、第一章から第三章まで桜の感情をていねいに描いてこられました。改めて桜の魅力とはどんなところだとお考えですか？

須藤　僕は、桜がかわいいから好きなわけじゃ



ないんです。桜は笑顔であっても、ただの笑顔ではない。そこにはいろいろな意味が込められているんです。ちょっと何かを混ぜてしまいますね。僕はそういう、桜の余白が多いところが好きなんです。第三章でエピローグまで描いてもなお、この子がどういう歩みをこれからしていくんだろうと思わせる。そうやって、見ている人の想像をかきたてるところが、桜の魅力だと思っています。

そして、これからも春は何度でもやってくる

――須藤さんは今回の映画3作で舞台挨拶としてステージに立たれることも多かったと思います。舞台挨拶をして、多くのファンを目の当たりにして、どんなお気持ちでしたか。

須藤　舞台挨拶のときは、どうしても客席ではなくて、いっしょに登壇している演者さんのほうを向いてお話をしてしまうんです。だから、なかなかお客さんを見ることはできませんでしたね。でも、自分がしゃべったことに対して、客席のお客さんが「うん、うん」とうなずいてくださることがあって、そういうところを見ていると、この作品をつくって良かったなと思いました。第三章はお客さんの前で舞台挨拶はできなかったですけど、第一章、第二章といろいろな場所に足を運ぶことができたのは楽しかったです。

――最後に、これまで須藤監督がお描きになった版権イラストについてうかがいたいと思います。まず「月刊ニュータイプ」の表紙では3回、桜を描いていただきました。

須藤　そうですね。制服を着ている桜、着物を着た桜、マキリの杯の桜ですね。「月刊ニュータイプ」の表紙は基本的に背景なし、だと思うんですが、なるべくシチュエーションを感じさせるものを描きたいなと思いました。雑誌の表紙なので、パッと見たときに、目を引くように。

――また、Aimerさんによる3曲の主題歌のCDジャケットも須藤監督がお描きになっています。

須藤　そうですね。CDジャケットなので、キャラクターに寄るのは違うなと思って、なるべく楽曲のイメージを感じさせるものを描いていきました。第一章の「花の唄」では、カメラを引いて。海の中に桜が沈んでいくイメージで。第二章「I beg you」はリバーシブルのジャケットになっているのですが、表は幼さ、裏は残酷さをテーマに描いています。第三章「春はゆく」のジャケットは、第一章の海のイメージと第二章の幼さ、残酷さのイメージの両方を受け継いで描いています。最後に、海から上がってきた桜を描きました。

――第一章から第三章までのキービジュアルについてもお聞かせください。

須藤　第一章のキービジュアルを描いているときに、第二章、第三章のキービジュアルも同じ舞台で描こうと思ったんです。桜がいる部屋はどこにあるというわけでもない。あくまで［HF］という作品をイメージした部屋です。四方が石で囲まれた部屋に、少女がいる。この部屋には植物が生えていて、生命感がないわけでもない。だけど、外に出られない。第一章のキービジュアルでは「この中に、あなたは飛び込むことができますか?」と問いかけるようなイメージがありました。

――第二章のキービジュアルは桜のそばに士郎がいます。

須藤　第二章はその中（桜がいる部屋）に飛び込んだ少年がいるということですよね。2人の手の届かないところに窓があって、桜はその手に持っている花を手放さないと、外には出られない。外に行くには、ひとつしか持っていけませんよと。

――桜が持っている花は……。

須藤　桜の誕生花を（TYPE-MOONさんに）教えていただいて、アルメリアを持っています。アルメリアだけでなく、部屋にはいろいろな植物を描いているんですが、その解釈は見た人に考えてもらえればいいなと思っています。僕は意味を付けたがりなんですけど、意味を付けすぎるのも良くないよねと。いちばん大事なことは、この絵をひと目見て、この映画を見たいなと思うことなので。

――第三章のキービジュアルは、この部屋から出ていく2人を描いています。

須藤　第三章のキービジュアルは完結編なんだなと感じさせるものにしたかったんです。2人は罪を背負っていますし、普通の家系でもない。この先の人生は、幸せが約束されたものではないので、扉の向こう側の世界は桜が咲き乱れながらも、必ずしも明るい世界でないように描いています。

――エピローグ後の2人を意識したキービジュアルなんですね。

須藤　原作ゲームをプレイしたときに、未来を固定していない感じを奈須さんが意識して書いていらっしゃったんですよね。凛が「（魔術協会に）紹介状をでっちあげるけど」と誘ったり、いろんな未来が示唆されているというか。教会に綺礼の後釜で来た新しい神父さんのお世話になっているとか。ライダーから魔術を教わっているとか。彼女が「こう生きるべき」という考えを押し付けていない。でも、押し付けていないからこそ、彼女は大変なんだろうなと。これからは彼女自身が道を決めて、歩いていかないといけないんです。

――'14年に発表された［HF］の劇場版化は、見事に完成することができました。無事に完成を迎えて、どんなお気持ちですか?

須藤　当初、第三章は桜の季節に公開したいと考えていたんです。それは叶わなかったんですが、これからも毎年、春が来ます。その春に合わせていただいてもいいですし、自分のいいタイミングで、冬の第一章から桜の第三章までを楽しんでもらえたら嬉しいです。

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」Animation Visual Guide

TYPE-MOON × ufotable

Special Message

今回のアニメビジュアルガイドのために描き下ろされたスペシャルメッセージ色紙を掲載！





ufotable
監督・キャラクターデザイン・総作画監督
須藤友徳

CAST

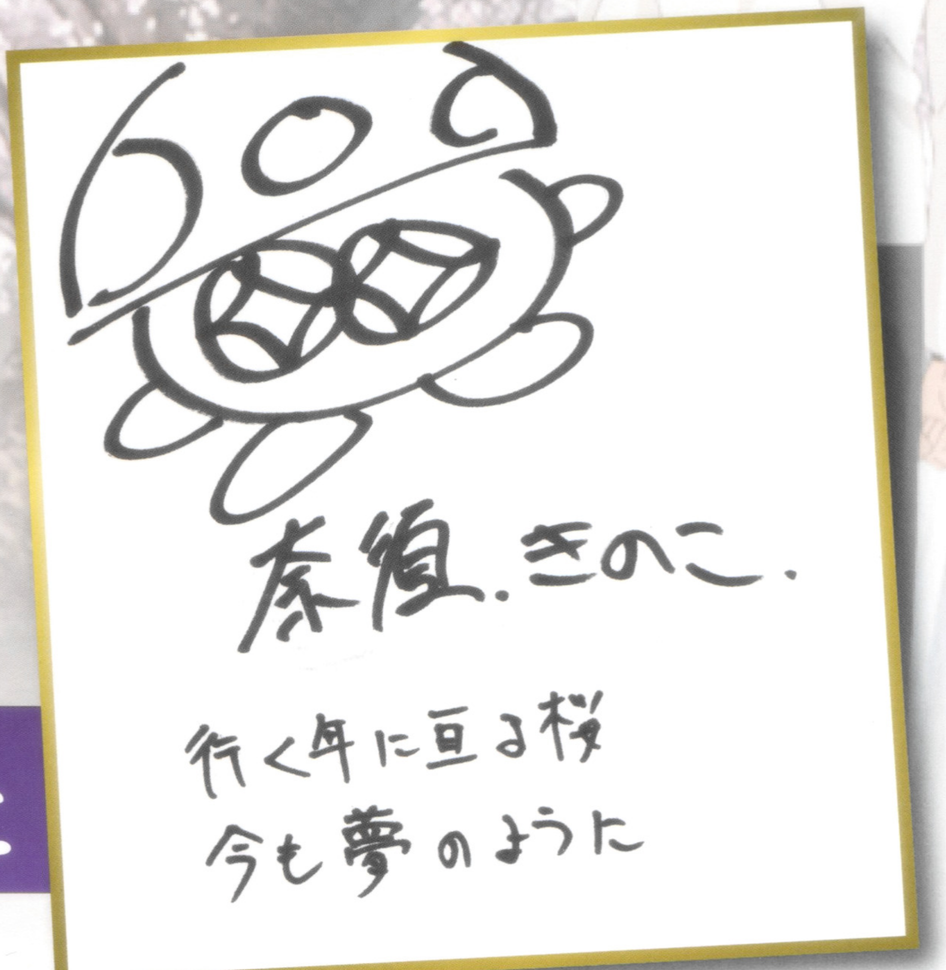
【葛木宗一郎】
てらそままさき
【イリヤスフィール・フォン・アインツベルン】
門脇舞以
【セラ】
七緒はるひ
【リーゼリット】
宮川美保
【真アサシン】
稲田徹
【ランサー】
神奈延年
【ギルガメッシュ】
関智一
【ライダー】
浅川悠
【アサシン】
三木眞一郎
【キャスター】
田中敦子
【アーチャー】
諏訪部順一
【藤村大河】
伊藤美紀
【言峰綺礼】
中田譲治
【間桐臓硯】
津嘉山正種
【美綴綾子】
水沢史絵
【柳洞一成】
真殿光昭
【衛宮切嗣】
小山力也
【衛宮士郎】
杉山紀彰
【間桐 桜】
下屋則子
【間桐慎二】
神谷浩史
【セイバー／セイバーオルタ】
川澄綾子
【遠坂 凛】
植田佳奈

STAFF

【制作プロデューサー】
近藤光
【アニメーション制作】
ufotable
【配給】
アニプレックス
【撮影監督】
寺尾優一
【3D監督】
西脇一樹
【色彩設計】
松岡美佳
【編集】
神野学
【音楽】
梶浦由記
【主題歌】
Aimer
【原作】
奈須きのこ／TYPE-MOON
【キャラクター原案】
武内崇
【監督】
須藤友徳
【キャラクターデザイン】
須藤友徳・碇谷敦・田畑壽之
【脚本】
桧山彬（ufotable）
【美術監督】
衛藤功二



TYPE-MOON
武内崇



TYPE-MOON
奈須きのこ

企画編集
ニュータイプ編集部

企画
石脇剛

編集
角清人　松坂豊明　梅津友美

制作・執筆
今井伴弥　後藤祐太　大谷夏鈴
（株式会社プロダクションベイジュ）

有路 昇　志田英邦　とみたまい
東ゆか　渋革まろん　各務朗仁

校閲
アドリブ

デザイン
千葉友浩　近藤雅己
（株式会社ビーワークス）

協力
アニプレックス
ノーツ
ufotable

カバーイラスト
原画：須藤友徳
デジタルワークス：ufotable

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」アニメビジュアルガイド

監修：アニプレックス

2021年10月29日　初版発行

発　行　者　青柳 昌行

発　　　行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話／0570-002-301（ナビダイヤル）

KADOKAWA

印刷・製本　大日本印刷株式会社

ISBN978-4-04-111275-5　C0076



9784041112755

1920076030000

ISBN978-4-04-111275-5
C0076 ¥3000E

定価：本体 3,000円（税別）

KADOKAWA

ISBN978-4-04-111275-5
C0076 ¥3000E

定価：本体 3,000円（税別）

KADOKAWA



Story



Gallery



Character



◆ビジュアルから振り返る全三章

◆作品をより理解するためのスペシャルギャラリー

◆ニュータイプの誌面を彩ったイラスト集

◆キャラクター紹介&人物相関図

◆キャストインタビュー

◆監督・須藤友徳ロングインタビュー　などを収録

定価3,300円（10%税込）